

The スーパーファミコニ

特集 スーファミのF-1レースゲームを完全評価
今年のF-1シーズンを大予想!

380YEN

隔金刊 SOFTBANK

F-1レースゲームオールガイド& レーシングレポート'93スペシャル

2大
特別付録

読者プレゼント企画 第3回
Theスーパーファミコン杯春季

FFV早解き大会[第2回]

卒業記念! 読者ビッグプレゼント
合格お祝いバンク大放出!

スバ
パー
畜
き
狼
と
白
き
北
鹿
元
朝
秘
史
讀
本
&
伝
説
の
オ
ウ
ガ
バ
トル
入
門
用
ガ
イ
ド
ブ
ン
ク

スターフォックス
スーパーファミスタ2
Pop'n ツインビー

餓狼伝説2

ブレス・オブ・ファイア
パワーチンガー

ショジョの奇妙な冒険

ドラゴンボールZ

エルナード

メタルマックス2

DEAD DANCE

ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II

緊急企画! スーパーFXチップとCD-ROMアダプタ最新情報

伝説のオウガバトル/エスト

KONAMI

エグリバディ! 気分しだいで攻めまくる ヒップホップ



日本全国おさせました。
陽気でゴケンなりのリズムティノク
の登場だ。さて、「POP'n ツインビー」
をより楽しくプレイするための
三択一問題を出題しよう。

問題

「POP'n ツインビー」で敵キャラが出現したとき、あなたはどうするか?適切な攻撃方法を下の3つの中から選べ。

- ①通常ヨンドでやつづける
- ②ため蓄ちリバーブでやつづける
- ③にぎやかガム「ちび分身」でやつづける

(出題 コナミ)

正解

プレイヤーの気分とノリで、敵キャラをやつづけるのが「POW」。したがって、①~③すべて正解。ボスキャラとの対決を除けば、④逃げまくつてやりすごすなんて手もある。

- にぎやかくはしけて敵を一掃。気持ちよすぎる“ちび分身”。
- 「のーまる」「ぐるぐる」「ひのひ」から分身パターンをセレクト。
- 2P協力プレイでは相棒を弾丸にして飛ばすアブナイ攻撃もある。

**Pop'n ポップン
ツインビー®**

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

3月26日発売 定価8,900円(税別)

コナミ株式会社

（東京本社）〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
（大阪支店）〒530 大阪市北区梅田1-11-4



（札幌営業所）〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
（福岡営業所）〒810 福岡市中央区天神2-8-30

△これが、ポップンダンスだ。

シューテイングだビー!!



ついに全貌が明かされた
ツインビー プロジェクト

〈ご購入キャンペーン実施〉

「POP'nツインビー」オリジナルアレンジバージョン12cmミュージックCDを抽選で1000名様にプレゼント致します。

〈ご応募の方法〉

取扱説明書についているクーポンを切り取って官製ハガキに貼り、住所・氏名(フリガナ)・年齢・電話番号をご記入のうえ、ご応募ください。

(くわしくは、商品に入っている取扱説明書をご覧ください)

〈しめきり〉 平成5年5月15日(土)当日消印有効

〈ツインビー 国民的アイドル化計画〉 ツインビー アイドル化計画実行委員大募集

みんなのチカラを結集させて、ほくらのツインビーを国民的な「パーソナル・アイドル」にしてみませんか。この計画に参加希望の方には、実行委員会参加マニュアルをお送りします。

〈実行委員会参加の方法〉

住所・氏名(フリガナ)・年齢・性別・職業または学校名・電話番号等明記し、封内切手同封のうえ、下記までお送りください。

〈あて先〉 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社 タイムズ・ツインビー アイドル化計画実行委員会

「ツインビー」関連ミュージックCD、続々発売!

「ツインビー」のスオシネマ俱楽部 ～エバーグリーン編～
(レコード番号KICA7612) 好評発売中 定価3,000円(税込)
ツインビー 国民的アイドル化計画第一弾／ナミ・ゲームミュージックの歴史を彩る珠玉の名作集を1本マッチクにアレンジ(全10曲)。ファン待望のエバーグリーン集、ついに登場。

「POP'nツインビー」
(レコード番号KICA7613) 4月21日発売予定 定価1,800円(税込)
アイドル化計画第二弾／新倉葉キャラクター、マドカがいさなり歌っちゃいました。SFC版からのスーパーアレンジ+ボーカルver.の超お買得ミニアルバム。ツインビーファン必聴の1枚です。

ワックンクロール・コメディ・アクション近日大公開

THE BLUES BROTHERS

ブルースブラザーズ

ハチャメチャなコンビが、痛快ヒートでとびはねる/変てこな轍やトラップをあつこはして、シカゴをめざせ。「人でも犬でもごけんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。



価格7,800円(税別)



ファースト

FIRST-SAMURAI

魔
狂
神
伝
説



忍の剣、うけてみよッ!
24世紀のジバングに、バトルが燃える。
先端のファイティング・マシン、ここに出現!

「破壊の剣」が、悪靈を斬る!!

時空を超えてサムライ伝説復活。

今春発売予定
スーパーファミコン専用ソフト
マルチスクロール・アクション奉上!

戦国の悪魔が恐ろしくて、古代悪靈「魔狂神」が復活した。人間社会に充満する憎悪をエネルギー源とする悪靈王「魔狂神」は、悪靈復活の呪文をとなえ、戦国時代から未来まで多くの悪靈を復活させた。世は暗黒の時代をむかえた。人々は1つの伝説話を始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」

予定価格7,800円(税別)

©1992 VIVID IMAGE / ©1993 KEMCO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

電話を聞いてクイズに挑戦ッ!

今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルクイズが当たるクイズを実施中!
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。



お問い合わせは

☎ (0823)21-3300 ヤマト東京3丁目2番2号 コトブキシステム株式会社
ケムコテレホンサービス
北海道010-221-2698 関東03-5269-9381 中部052-561-2340 近畿06-229-3258
中国0823-24-9992 四国0899-45-0349 九州092-471-0700

F1
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

FOCA フジテレビ OFFICIAL
SUPER FAMICOM

12M+バッテリーバックアップ
¥9,800(税別)



F1 GRAND PRIX PART II

2月26日発売!
お求めは全国の有名デパート、玩具店、ファミコンショップです。

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION ©VIDEO SYSTEM 1993

リミットまで加速されたリアリティ

オリジナル・マシーンでF-1サクセスストーリーをたどる「ストーリーモード」にチャレンジせよ。

"Truth"のサウンドが流れ、凝縮のF-1GPリアルワールドが、君のモニターを占拠する。

実戦さながらに武装したピッグ&アルバートライピング・マシーンを駆る、世界16サークットでのバトル。

君のパワーは満ちているか。君のエナジーは充分か。飛び出せ!ヒーロー!

戦いのあとには、寂寥の"In this country"か…。



SUPER FAMICOM

LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

ピュアフレイブ群の牌を見やすさ!
あたから簡単で囲んでいるような麻雀感。

スピーディー!もたつきのない展開!

2人打つのスピーディな展開で、君の実力も
ランクUPだ。

リアル! 納得の点数計算!

相手が子で白巻和了の時の支払いは。
君が親で1/2、子で1/4の正しい支払い表示だ。

マー ジン

麻雀ゲーム無敵のビデオシステムが贈る、全国麻雀愛好家待望の究極的本格麻雀!!

究極のアイテム麻雀とは、萬葉の競技興興等のアイテムを駆使して、闘の腕を持つ雀界の強者11名
を打ち倒す"雀界王&フリー対戦"の2モード。

本格的リアル麻雀とは、君の両筋レベルが試される
シビアな麻雀。さまざまな打ち筋の対戦者に君の実
力で打ちあう"実戦&麻雀大会"の2モード。



VIDEO SYSTEM
CARTIDGE SYSTEM 1993

CONTENTS

Theスーパーファミコン 3/19号 1993

VOL.5



最新作をキャッチ・アップ！

新作FRONT LINE

スーパーファミスタ2	P23	龍騎兵団ダンサルブ	P44
プレス オブ ファイア	P26	ザ・グレイートバトルIII	P45
エルナード	P28	スーパーダンクスター	P46
スーパーワーキャンランド2	P30	スーパーエアダイバー	P47
デュアルオーブ～精靈珠伝説	P32	新日本プロレスリング公認超戦士IN闘強導夢	P48
イースIV～マスク・オブ・ザ・サン	P34	ブルースブラザース	P49
龍虎の拳	P35	ラスペガストリーム	P50
超魔界大戦どらぼっちゃん	P36	餓狼伝説2	P51
モノポリー	P38	シルヴァ・サーガ2	P52
スーパーボンバーマン	P40	ドラゴンズレイヤー英雄伝説II	P53
ウルトラセブン	P41	コスモボリスギャリバン	P54
つっぱり大相撲・立身出世編	P42	キャפטテン翼IV・プロのライバルたち	P55
イーハトーヴォ物語	P43	極	P55

読んで得する
スーパーガイド

■新作

SUPER GUIDE

スターフォックス	P102
ジャングルウォーズ2	P108
Pop'nツインビー	P112
ドラゴンボールZ超戦闘伝	P114
ジョジョの奇妙な冒険	P116
パワーモンガー	P118
メタルマックス2	P120
DEAD DANCE	P122
ノイギー～海と風の鼓動	P124
バイオメタル	P126
デビルズコース	P128

P89 特集 スーパーファミのF-1レースゲームを多面的に完全評価と
今年のF-1シーンを大予想！

F-1レースゲームオールガイド& レーシングレポート'93スペシャル

P70 読者プレゼント企画・第3回Theスーパーファミコン杯争奪

毎度恒例！FFV早解き大会(第2回)

P100 スーパーFXチップとCD-ROMアダプタ最新情報

RANDOM ACCESS

顔(第1回)	P8
データランド	P9
Theスーパーファミコン ALL GAME CHART	P10
ザ・テストプレイ	P14
COLUMNS(久美沙織・坂田博子・細川房彦・滝谷洋一)	P57
キャラットラブ(第1回)	P60
石鎚昭代のもう1回だけ言わせて！(第14回)	P62
毎度お騒がせ大討論会(第15回)	P63
悩んでるゲーラー人を救え！(第9回)	P64
メーカー宣言板	P65
新作スケジュール	P66
FFV ジョブ・JOB職業安定所(第5回)	P73
メガテン合体企画・趣味の科学	P76
すらはみバラダイス	P77
マークシートの使い方	P87
新連載！NECOまんが'93(第1回)	P130
SOUND CLUB	P132
裏ワザグラントリ	P134
攻略本の攻略	P136
プレゼント	P138
バンクシステムのご案内	P140

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
表紙／スーパー書き報と白き世界・元朝秘史(光栄)
伝説のオワガバトル(クエスト)
アートディレクション・辻達 緯

QUEST

SUPER FAMICOM



伝説のオウガバトル

©1993 QUEST

Ogre Battle

Ogre Battle Saga

Episode Five

The March of the Black Queen



…光か、闇か。魔の支配を解き放て!!

ここは魔導師ラシュディが築いた「神聖ゼテギニア帝国」。

自らを神と称しながらも、その実情は悪鬼や怪物によって
民衆を魔の力で支配する、闇に包まれた一大帝國であった。

—今、生き残った反乱軍の総指揮官となったキミは、
伝説の剣を手にして最後の戦いに挑まなければならぬ。

各ステージでは帝國軍最強の軍隊がキミを迎え撃つ。
さあ、彼らを見事突破してキミはラシュディを倒せるか!?

スーパーファミコン用カセット 12メガ・バッテリーバックアップ

3月12日発売!! 價格 9,600円(税別)

株式会社クエスト

〒158 東京都世田谷区用賀2-18-8 ☎03-3708-1383

ファンタジー・シミュレーションRPGの決定版!
これ以上の興奮は、
21世紀まで待つしかない!!

■25ステージの壮大なストーリー。

タロットカードの真似に答えることにより、プレイヤーはまさにキミの立身として誕生。各ステージのキャンペーン方式の中、全頭種類の珍めしいキャラクターがキミの味方だ。

■アニメーションの迫力戦闘シーン。

スーパーファミコンが持つ拡大・縮小機能をフルに使用。
戦闘シーンでは、奥行きのあるリアルなアニメーションが、
迫力のバトルを繰り広げる!

■多彩なシナリオ、マルチエンディングを採用。

民衆の信頼を示すカオスフレームがつなに変化。非道な戦い方で勝つても、民衆の信頼を失えば帝國と同じ末路をたどることもある。エンディングでキミの運命はいかに!?



今度の3Dゴルフは ハンパじゃない!

フェアウェイに迫りくる滝、
行く手を阻むエンタシス(ギリシャ風円柱)、
不気味な空中奇石、灼熱の溶岩ドームなど、
想像をはるかに超えたホールが待つ。
T&Eの3Dゴルフシリーズ第4弾「デビルズコース」。
既存のコースでは物足りないプレイヤーに、
ゴルフゲームのワクを超えていよいよ新登場。

3/5 いよいよ

他のソフトに差をつける多彩な機能

大幅なワイド画面化で、
今までにない迫力のプレイ。

ライバルのボールを表示。
ドラコン・ニアピンも楽しめる。

感動の場面を再現する
ミラクルショットリプレイ機能。

プレイヤーの実力が試される
雨天時のプレイ。



NEW 3D GOLF SIMULATION

Devil's Course™

デビルズコース



ポリシスだからできた!

例えばコースの中に登場する高さ110mの超打ち上げ。すべての場面で球の状態を計算する"ポリシス"だから実現した名物ホールです。単なるグラフィックだけの疑似3Dでは不可能な、究極のリアル感がプレイヤーに迫ります。



よ本日発売!

18ホールすべてに魔が潜む!
キミはこのコースから無事帰れるか?

No.6 HOLE
林立する古木の間をぬって、正確なセカンドショットを。



No.15 HOLE
灼熱の溶岩ドームが脅威する危険なミドルホール。

No.11 HOLE
天空に伸びるエンタジーがブレーザーをかける。



No.18 HOLE
古代遺跡に守られた最も美しいホール。



スーパー ファミコン ソフト 8M+バッテリー バックアップ

標準価格 **9,800円** (税別)

ハーブル
攻略本を手にデビルに挑め!

小学館より発売

「デビルズコース
OFFICIAL COURSE GUIDE」

●発売日/3月下旬発行予定

●予価/980円

© 1989, 1993 T&E SOFT
POLYSYS
Intelligent Top Golf System
このマークはT&E SOFTの商標です。

株式会社ティーアンドイーソフト

ユーザーサポート専用電話 052-773-7757

T&Eソフト情報 052-776-8500(電話応答サービス)



気になる情報なんでもCLIPワンダーランド RANDOM ACCESS

ランダム アクセス

AOU 対戦型格闘ゲームが続々と登場!!

去る2月16日、17日の2日間、千葉・幕張メッセでAOUアミューズメント・エキスポが開催された。このAOUショーやは秋に開催されるAMショーと並ぶ、毎年恒例となっているアミューズメントマシンの展示会なのだ。まだAM施設に置かれていない新作ゲーム

が実際にプレイできるということ、注目度はかなり高い。

今回のショーやでは、昨年大ブームを巻き起こした「ストリートファイターII」の影響もあってか、対戦型格闘ゲームを展示していたメーカーが多かった。まだまだ格闘ゲームも健在といった感じだ。



カフコからは開発中のアクションゲーム作を出展。軽快な音楽のカフコベース



カナミは「カイアカリス」「ステラウォーリアーズ」などを参考出展。



今年はサンカーム「タイトー」「セガ」「トトリックヒーロー」「93」を出展



FIGHTER'S HISTORY「NIGHT SLASHERS」が開発されていたデーターストのブース

SFC 志茂田景樹、WINKも同席! 「ソード・ワールドSFC」発表会

2月16日、T&Eソフトから8月発売予定のソフト「ソード・ワールドSFC」の新作発表会が東京・赤坂プリンスホテルで行われた。発表会ではこのゲームのC.F.に出演する、作家の志茂田景樹氏、歌手のWINKも同席。「このゲームでは自分に合ったファッショナブルな世界が描かれている」と志茂田氏。ゲームはもちろん、3月25日から放映のC.F.も楽しみだ。



アクションゲームの本家、カブコンのブースでも開発中の「マッスルボマー」「キャスル」「バニッシュ」などのアクションゲームがズラリと並んでいた。

また、F1シーズンが近づいていることもあってか、レースゲームでハデなイベントを行っていたブースも目立った。なかでもVR（バーチャル・レーシング）を展出していたセガ、「F1 GRAND PRIX

」「STAR」をスラリと並べたジャレコなどでは実際のレースを想定した催しが行われていた。

一方、タイトーでは今年開幕するJリーグに併せて、「ハットトリックヒーロー'93」を出展。

これらの新作ビデオゲームがAM施設に登場してくるのが待ち遠しい。そして、どんなゲームがスーパーファミに移植されるかも期待したい。

EVENT 東京キッドプラザースも応援に 「ワーゲームパーク 渋谷 タイーステーション」がオープン!!

タイトーのAM施設「パワーゲームパーク渋谷 タイーステーション」が、2月20日にオープンした。2月15日に行われたオープニングイベントでは、東京キッドプラザースのミュージカルも披露。ここにはタイトーの体感きょうう体、ビデオゲーム、メダルゲームがズラリと並んでいる。ヤングアダルトには格好のロケーションだ。一度行ってみては?



DISK NEWゲームの書換えが郵送にて任天堂がディスク書換え開始!!

ディスク書換えでいろんなゲームが楽しめる「DISK SYSTEM」。ファミコンショップなどに置かれている書換えマシンを利用して、ソフトを買うより安くほかのゲームが楽しめるのが好評だった。

ところが、このDISK SYSTEMの書換え方法が3月から変わることになったのだ。

いままでディスクをもって書換えマシンのあるお店に行き、マシンに登録してあるソフトに書換えるシステムだったが、3月からは、希望するゲーム名、住所、氏名、電話番号を書いたメモと、書

換料金分(1ゲーム500円税込)の切手、もっているディスクカード(カードケースに入れて)を同封し、任天堂に郵送する形式になる。送り先は任天堂の各営業所のディスクカード係まで。

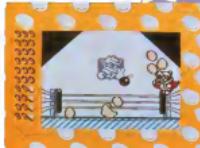


DISK SYSTEMの書換えが郵送なり、これからは店頭のユーザーでも書換えが楽になる

FC

GBで好評のACTがFCに『星のカービィ・夢の泉の物語』

昨年4月、ゲームボーイ版で発売され、好評だった「星のカービィ・夢の物語」が任天堂からファミコン版で発売される。主人公カービィが夢のいすみの輝きを取り戻すために、スタートドアへ立っていくアシストボタン(左)と泉(右)。価格は6,500円。(税込)。



ホーナステージではテテ大王を投げるタコを上手に食べよう



ハラルモをもった魔を退く! おめでマリー・ボビンスにフワフワかう

CD

三枝成彰の曲が組曲に!! 「エルフアリア」組曲がCDで登場

ハドソンからスーパーファミで発売された「エルフアリア」が、組曲となってCDで登場した。クラシック、ポビュラー、映画音楽、テレビの音楽など幅広く活動しているが、ゲーム音楽は初めてという三枝成彰が作曲、その音楽を森岡一郎氏が組曲に編曲したのだ。演奏はエレナ・ウインド・オーケストラ。組曲に加えて三枝氏

が自ら編曲したオリジナル・シンセサイザー音源での演奏も収録されているぞ。



BOOK

大ヒットゲームの裏側は? 『ドラクエ』『信長』ソフト産業の崩壊

昨年、ドラクエVやFFVが発売され、スーパーファミの人気も高まるばかり。しかし、その裏側はいったいどうなんだろう。スーパーミソフのタイトルもどんどん増えているが、なぜソフトを開発しているソフト会社も危機感がないわけではない。そんなスーパーファミの本音が書かれている本がこの『ドラクエ』『信長』ソフト

産業の崩壊なのだが、ゲームソフトを楽しむだけなく、そのソフトがどのように発売されていくのかを知りたい人は必読だぞ。



高橋健二著、光文社出版局刊
バ・ビジネス発行
価格740円
発売中。



ハミタシ 情報

■「パソコンクイズ選手権」開催! RPG・アドベンチャーコンテストなどでコナミと提携している2年制コンピュータ専門学校のECCコンピュータ学院が、3月26日(金)午前10時から「パソコンクイズ選手権」なるイベントを開催。会場はECCコンピュータ学院「大阪校」「天王寺校」。参加対象は高校生。参加費は無料。優勝者にはノートパソコンなどの豪華賞品を贈呈。申込みは電話0120-000-544まで。

エフ・エム・ダブリュー
株式会社
代表取締役社長

大仁田厚さん

顔

第7回

何のために戦うのか? その答えは自分で探すしかない



編集部◎FMWも4年になりますが、4年の年月を振り返ることもありますか？

大仁田◎それはあるよ。夢をかけて、人生をかけてやってきたわけだから。でもね、振り返ってみると、いつも「次は何をやってやろうか」ってことばかり考えてたね。オレたちにはリングの上でどんどん新しいものを表現していくなくちゃいけないから、つねに貪欲でなくちゃダメなんだよ。絶対に立ち止まっちゃいけないんだよ。

編集部◎激しい試合ばかりで、体のキズも絶えることがありますね？

大仁田◎いままでに通算440試合以上継っているんだよ。だけど、この戦いにゴールはないんだ。オレにできるのは、この体全部を使って表現することだけなんだから、もっともっと夢を追い続けていくつもりだよ。

編集部◎そんな大仁田さん自身を主人公にしたゲームができるわけですが、テーマ作りから大仁田さんが関わったとか？

大仁田◎そうなんだ。ボニーキャニオンの人たちと話し合って、テーマから何から決めていったんだよ。ゲームのテーマをひとこといいっちゃうと、ヒューマン・ドキュメントと

PROFILE

1957年10月25日、長崎県生まれ。1973年、全日本プロレスに入門。1982年、第5代NWA認定インターナショナルジュニアベーリー級チャンピオンとなるが、1985年ひざの故障のため無念の引退。しかし、リングへの思いは断ち切れず、1989年FMWを設立。以来、渡々のマット史に残るデスマッチを戦ってきた。今年はシーサー軍団との抗争など試録の年になりそうだ。

いうことになるかな。

編集部◎もう少し説明してもらえますか？
大仁田◎生きるということは戦うことと同じでしょ？ 学校で勉強するのも、会社で仕事をするのも戦いでしょ？ そこで大切なのは、人間というのは戦うごとに強くなっていくということなんだ。最初は弱い人間でも、一生懸命戦うことによって、だんだんと強い人間になっていく。そういう人間の成長過程を描きたかったんだよ。

編集部◎キャラクターか試合をつうじて成長していく、ということですね？

大仁田◎そういうこと。そのへんが今までのプロレスゲームとちがうところだよね。だけど、それだけじゃないんだよ。もう少し教えちゃおうかな。たとえば、勉強でも仕事でもそうだけど、戦いに終わりというのではないじゃない？ ひとつ戦いに勝ったら次のレベルをめざしてまた戦いか始まるわけだよね。そうやって戦っていくと、「いったい自分は何のために戦うのか？」という疑問が出てくるわけなんだよ。オレ自身がそういう問題意識をもっていたので、ゲーム全体をつらぬく謎として入れてもらったんだ。

編集部◎なるほど。その謎は最後まで明かされないんですか？

大仁田◎謎はゲームの最後に明かされるんだけど、いまは秘密だよ。ただし、これだけは教えておこうかな。「何のために戦うのか？」という問い合わせの回答も、結局自分で探すしかないわけなんだよ。つまり、カギは自分自身にあるんだ。目の前に現れる敵は倒さなくちゃいけないけれど、その敵が答えを与えてくれるわけじゃない。結局は自分自身がカギなんだよ。ゲームをつうじてそんなところを感じてもらえばうれしいね。

1 ファイナルファンタジーV



2538 ポイント

■スクウェア
■RPG
■16M+B.B.
■9,800円



2 スーパーマリオカート



2376 ポイント

■任天堂
■RAC
■4 M+B.B.
■8,900円



3 三国志III



1350 ポイント

■光荣
■SLG
■12M+B.B.
■14,800円



読者アンケートベスト10

順位	前回	これから買いたいソフト	ポイント
1	1	聖剣伝説2	127
2	2	ドラゴンクエストI・II	104
3	3	ドラゴンボールZ超武闘伝	41
4	-	龍虎の拳	40
5	8	Pop'nツインビー	36
6	-	スーパーボンバーマン	33
7	7	ファイナルファイトII	27
8	-	エキソーストヒート→F1ドライバーへの軌跡	26
9	6	MOTHER2～ギーグの逆襲	21
10	-	全日本プロレス	19

ポイントは本誌2月5日号アンケート・カキを基に集計し、数値化したもの。

4 ナムコットオープン

1242 ポイント ■ナムコ■SPT ■8M+B.B. ■8,800円



5 ワールドクラスマラソン

1080 ポイント ■ミサワエンターテインメント■SPT ■4M ■7,900円



6 ポピュラス2

1026 ポイント ■マジニア ■SLG ■10M ■9,800円



7 スーパーマリオワールド

945 ポイント ■任天堂 ■ACT ■4M ■8,000円(税込)



8 ストリートファイターII

891 ポイント ■カプコン ■ACT ■16M ■9,800円



9 ドラゴンクエストV

864 ポイント ■エニックス ■RPG ■12M+B.B. ■9,600円



10 ミッキーのマジカルアドベンチャー

810 ポイント ■カプコン ■ACT ■8M ■8,500円



注目 三国志III

大人気シリーズ最新作。自分だけの新君主を作つて遊べるのがうれしい。グラフィックも美しいぞ。



スーパーマリオクラブ推薦イチ押しコーナー

伝説のオウガバトル

■販売予想本数35万本 ■クエスト ■3月12日発売 ■9,800円 ■12M ■SLG

く、導入部分もスムーズなので、SLGの苦手な人も訴求力が高い。
●長所—グラフィック、サウンドが充実している。リアルタイム進行により、緊張感が出ている。●短所—こまめなバックアップができず、攻略に時間を要する。

●セールスポイント—箱庭のような美しい3Dフィールド、豊富なアニメーション・ド派手な演出のバトルシーンが新鮮! ●総評—システムが斬新で、戦闘シーンに特徴がある。ファンタジー色が強

グラフィック ★★★★★★★★
サウンド ★★★★★★★★
操作性 ★★★★★★★★
持続性 ★★★★★★★★
独創性 ★★★★★★★★
トップキュー ★★★★★★★★
お買い得度 ★★★★★★★★

www.super-mario-club.com

SUPER MARIO CLUB

ALL GAME CHART

読者による読者のための企画

Vol.29

このコーナーは発売されたSFCソフトを読者のみんなに10段階で再評価してもらったり、全投票数の平均点でチャートにしたもの。自分のプレイしたSFCソフト(借りてプレイしてもいいぞ)をトータルで再評価し、そのゲームについてどんどん批評してほしい。なお、得票数が絶対的時に10位をこえていないものはチャートには入れない。今後ソフトを購入するときの参考にしてほしい。

順位	回数	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均	
1	1	ファイナルファンタジーV	RPG	スクウェア	9.4177	
2	2	重装機兵・ヴァルケン	ACT	メサイヤ	9.1333	
3	3	ストリートファイターII	ACT	カプコン	9.0448	
4	5	ドラゴンクエストV～天空の花嫁	RPG	エニックス	8.9264	
5	4	ウイッティドリーヴ	RPG	アスキー	8.8571	
6	6	真・女神転生	RPG	アトラス	8.8492	
7	-	テクモスーパーNBAバスケットボール	SPT	テクモ	8.8125	
8	7	スーパー・マリオカート	RAC	任天堂	8.7803	
9	8	三國志III	SLG	光栄	8.6849	
10	9	半熟英雄・ああ世界よ半熟なれ…!!	RPG	スクウェア	8.6666	
11	13	スーパー・ファイアーブロレスリング2	SPT	ヒューマン	8.619	
12	-	奇々怪界～謎の黒マント	ACT	ナツメ	8.5555	
13	14	ゼルダの伝説	A/R	任天堂	8.5515	
14	15	ファイナルファンタジーIV	RPG	スクウェア	8.5341	
15	12	弁慶外伝～沙の章	RPG	サンソフト	8.4761	
16	19	バロディ「ス das!」	SHT	コナミ	8.4225	
17	25	スーパー・セイバーII	SPT	ビデオシステム	8.409	
18	22	スーパー・フォーメーション・サッカー	SPT	ヒューマン	8.3931	
19	23	ヘラクレスの栄光III	RPG	データイースト	8.3383	
20	24	魄斗羅スビリッツ	ACT	コナミ	8.3175	
21	17	らんま1/2・爆烈乱闘篇	ACT	メサイヤ	8.292	
22	27	スーパー・桃太郎電鉄II	TAB	ハドソン	8.2875	
23	28	アクスレイ	SHT	コナミ	8.2865	
24	26	スーパー・信長の野望・武将風雲録	SLG	光栄	8.2767	
25	20	スーパー・テリス2+ポンブリス	PUZ	BPS	8.2187	
26	29	ヒーロー戦記	RPG	バンプレスト	8.2173	
27	11	白熱プロ野球・ガバーリング'93	SPT	EPIC/Sニー	8.2173	
28	18	ヒューマン・グランプリ	RAC	ヒューマン	8.1904	
29	31	F-ZERO	RAC	任天堂	8.1615	
30	29	スーパー・ファイアーブロレスリング	SPT	ヒューマン	8.1533	
31	10	エルフリア	RPG	ハドソン	8.1351	
32	32	キャプテン翼III	SLG	テクモ	8.1347	
33	16	46億年物語	ACT	ゲームプラン	じゅういち	8.1052
34	-	スピンドィジーワールド	ACT	アスキー	8.101	
35	36	ラッシング・ビート乱	ACT	ジャレコ	8.1	
36	37	アースライド	SLG	ハドソン	8.0958	
37	35	スーパー・三國志II	SLG	光栄	8.0802	
38	38	スーパー・ファミスタ	SPT	ナムコ	8.06	
39	30	ミッキーのマジカルアドベンチャー	ACT	カプコン	8.0441	
40	40	T.M.N.T.	ACT	コナミ	8.0372	
41	42	弟切草	NOV	チュンソフト	8.0188	
42	39	スーパー・アレスタ	SHT	東宝	8.018	
43	47	アウターワールド	ACT	ピクターサイエンス産業	8.0	
43	-	タイニートゥーン・アドベンチャーズ	ACT	コナミ	8.0	
43	44	レナス	RPG	アスミック	8.0	
46	33	ぎゅわんぶらあ自己中心派	TAB	バルソフト	7.9729	

今週の新着ソフト 7位 8.8125

テクモスーパーNBAバスケットボール

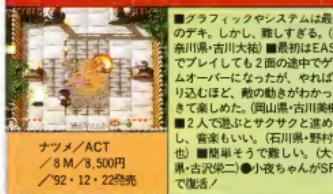


テクモ/SPT
／8 M・8,900円
／'92・12・25発売

とにかく選手の動きがリアル／そして何から今まで本場(NBA)を意識した作りは、最高にゲームを感じさせてくれる。オーソドックスなゲームだと思って始めたら、そのリアルさに驚かされた。問題があるとすれば、どこの中でも売切れという状態か？(北海道・相馬山北) ■だがだかわからなくなるので、グラフィックをなんとかしてほしかった。(山口県・和食地大) ■再販が望まれるね。

今週の新着ソフト 12位 8.5555

奇々怪界～謎の黒マント



ナツメ/ACT
／8 M・8,500円
／'92・12・22発売

■グラフィックやシステムは最高のデキ。しかし、難しそう。(神奈川県・吉川伸) ■難易度はEASYでプレイしても2面の途中でゲームオーバーにならなかったが、やればやり込むほど、敵の動きがわかってきて楽めた。(岡山県・古川利樹) ■2人で遊ぶとさくっと決めるし、音楽もいい。(石川県・野村和也) ■簡単そうで難しい。(大分県・古賀栄二) ■夜ちゃんがSFCで復活！

今週の新着ソフト 34位 8.101

スピンドィジーワールド



アスキー/ACT
／8 M・8,800円
／'92・8・7発売

■いままでと違ったアクションゲームで、すごく面白い。(千葉県・鈴木健一) ■操作がとにかく難しく難しい。(愛媛県・松本千秋) ■いまだに操作に慣れないので、(愛媛県・松浦一仁) ■立体的なグラフィックが美しく、一種独特な雰囲気がある。画面切り替えがやたらと遅い。マウス対応にしてほしかった。壁のむこうのうのうを操作づらい。(東京都・鶴見友麻) ■実に半年ぶりの登場になった。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投注実績
47	43	横山光輝三国志	SLG	エンジエル	7,913
48	41	提督の決断	SLG	光栄	7,908
49	44	ダンジョン・マスター	RPG	ピクター音楽産業	7,8961
50	45	スーザーバガボワードSLDガンダムX	SLG	ユタカ・バンダイ	7,8801
51	47	ファイナルファイト・ガイ	ACT	カブコン	7,8512
52	46	F-1 GRAND PRIX	RAC	ビデオシステム	7,8457
53	48	マイオペイント	ETC	任天堂	7,8449
54	49	ロマンシング サ・ガ	RPG	スクウェア	7,8363
55	52	ウルティマVI~偽りの予言者	RPG	ホニーキャニオン	7,8032
56	—	スーパーロイヤルプラット	SLG	光栄	7,8
56	50	大戦略エキスピート	SLG	アスキー	7,8
58	53	新Jリスピリッツ	SLG	ルルフ・チーム	7,7894
59	57	スーパー麻雀大会	TAB	光栄	7,7733
60	51	コズモギャング ザ ビデオ	SHT	ナムコ	7,7671
61	54	ソウルブレイダー	A/R	エニックス	7,7652
62	56	エキゾースト・ヒート	RAC	セガ	7,7443
63	58	らんま1/2-町内競闘篇	ACT	メサイヤ	7,6916
64	59	スーパー・マイワールド	ACT	任天堂	7,6734
65	60	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	エボック社	7,6732
66	55	バレーボールTWIN	SPT	トンキンハウス	7,6538
67	61	スーパーダンクショット	SPT	HAL研究所	7,6185
68	62	エアーマネジメント 大空に賭ける	SLG	光栄	7,6015
69	63	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	メサイヤ	7,5917
70	64	グラディウスIII	SHT	コナミ	7,5661
71	65	スーパー・パン	ACT	カブコン	7,5308
72	66	レミングス	PUZ	サンソフト	7,5259
73	69	カードマスター～リムサリアの封印	RPG	HAL研究所	7,4868
74	70	超魔界団	ACT	カブコン	7,4827
75	71	悪魔城ドラキュラ	ACT	コナミ	7,4666
76	73	エリア88	SHT	カブコン	7,4574
77	67	スーパー・大航海時代	SLG	光栄	7,4473
78	72	スーパー将棋	TAB	アイマックス	7,4285
79	75	がんばれゴエモン	ACT	コナミ	7,4061
80	74	甲子園2	SPT	ケイプロユーズメントリース	7,4025
81	78	ペブルビーチの波濤	T&Eソフト		7,3913
82	76	ドラゴンボールZ	RPG	バンダイ	7,3853
83	—	スーパーF1 サーカスリミテッド	RAC	日本物産	7,3846
83	79	ワイヤーランの奇跡	SPT	T&Eソフト	7,3846
85	80	プロフトボール	SPT	イマジニア	7,377
86	82	ロードモナーク	SLG	エボック社	7,3684
87	81	ソニックブロストマン	ACT	タイトー	7,3571
88	109	キャメルトライ	ACT	タイトー	7,3529
89	84	SDガンダム外伝ナイトガンダム物語	RPG	エンジエル	7,3426
90	83	甲童伝説ヴィルガスト	RPG	バンダイ	7,3414
91	89	スーパーFFロード	RAC	バックインビデオ	7,3333
92	77	ファラックス	SHT	ケムコ	7,3076
93	85	新世纪GPXサイバーフォーミュラ	RAC	タカラ	7,2802
94	93	アストルルバウト	ACT	キングレコード	7,2666
95	91	シムシティー	SLG	任天堂	7,2574
96	118	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	トニー	7,25
97	92	バトルブレイズ	ACT	サミー	7,2421
98	98	ファイナルファイト	ACT	カブコン	7,2323
99	86	サンドラの大冒険～ワルキューレとの出逢い	ACT	ナムコ	7,2173
100	97	スーパーF1 サーカス	RAC	日本物産	7,2043
101	95	北斗の拳5	RPG	東映動画	7,1756
102	90	スーパー・カップサッカー	SPT	シャレコ	7,173
103	87	CBキラウォーズ	ACT	バンプレスト	7,1666
104	101	バイロットウイングス	SLG	任天堂	7,1641

今週の新着ソフト

43位

8.0

タイニートゥーンアドベンチャーズ



■ほかのアクションゲームとボスの倒し方が違うところがよかったです。(宮崎県・北川史史) ■ノーマルモードが難しくすぎる。(三重県・土岐忠) ■それまでの面が面白くできているが、面数が少ない。(大阪府・岡本義義) ■ゲームの雰囲気がとてもよかったです。あと、サブゲームが最高!(大阪府・川島亮太郎) ■コマらしいそこのないゲームだった。(新潟県・木浦伸二) ■キャラの動きがGOOD!

今週の新着ソフト

56位

7.8

スーパー・ロイヤル・プラット



■12カ月で統一すれば、不幸イベントも緩むかもなし。ヘックス戦では、COMの思考がズサンだが、それが前提にしての耐久性が生まれるのでしてしまった。(長野県・中沢和宏) ■炎光ファンの度には簡単すぎるが、よくまとまっている。(横浜市・半崎克也) ■タイトルに“スーパー”がついているでも他機種のものと変わらない。(柏木県・日井升一) ■光栄初のファンタジータイプのSLGだ。

今週の新着ソフト

4位

6.1111

大爆笑人生劇場



■一人でやっても飽きやすく、すぐに終わってしまうが、大勢でやるとけっこう盛り上がりそう。(北海道・佐藤友亮) ■イベントの「ダライアス」はとても楽しかった。人間が成長するのもよかったです。ゲーム的にもう一つ大きな足りないかな?(兵庫県・田代博樹) ■ゲームが弱いのかセーブができないのがうらやましい。(埼玉県・成島忠) ■ファミコンからの続編テーブルゲームだ。

寸評

上位陣は安泰だったが、昨年12月に発売された秀作2本が入ってきた。「テクモスーパーNBA~」はNBAの実名を使っており、ファンにはたまらないデキ。ただし、現在在庫がない模様なので、買えた人はラッキーだ。ナツメの「奇々怪界」はアーケードで好評だったものをSFC版にバージョンアップさせたオリジナルゲーム。完成度は高く、2P同時プレイもできるのだが、難易度がやや高いだ。そのほかようやくランクインしてきたものが目立った。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
105	100	初代热血硬派くにおくん	A/R	テクノスジャパン	7.1637
106	102	バトルコマンダー	SLG	バンプレスト	7.1505
107	103	遙かなるオガクスタ	SPT	T&Eソフト	7.1472
108	99	鉢木亜久里のF1スーパードライビング	RAC	ロジック	7.1298
109	98	リターン・オブ・双截龍	ACT	テクノスジャパン	7.1276
110	94	餓狼伝説	ACT	タカラ	7.0756
111	104	スーパー魔雀	TAB	アイマックス	7.0625
112	88	北斗の拳6	ACT	東映動画	7.0526
113	108	オセロワールド	TAB	ツクダオーディナル	7.0442
114	105	3×3EYES～聖魔降臨伝	RPG	ユカッパ・バンダイ	7.0326
115	109	ファイナルファンタジーIV イージータイプ	RPG	スクウェア	7.0283
116	112	スーパーテニス	SPT	トンキンハウス	7.0034
117	107	スカムミッション	SLG	ナムコ	7.0
118	106	バチカンウォーズ	SLG	コナカツ・ジャパン	7.0
119	115	アクアレイザー	ACT	エニックス	6.984
120	113	スマッシュT.V.	ACT	アスキー	6.9814
121	111	シャンポ尾崎のホールインワン	SPT	HAL研究所	6.98
122	116	白熱プロ野球ガンバリーグ	SPT	EPIC-C	6.9568
123	114	キングオブザモンスター	ACT	タカラ	6.9464
124	117	ラシング・ビート	ACT	シャレコ	6.8344
125	121	PGAツアーゴルフ	SPT	イマジニア	6.8181
126	118	ゆうゆのクイズでGO!/ GO!	OIZ	タイトー	6.7857
127	122	反省サル・ジョー人の大冒険	ACT	ナツメ	6.7831
128	123	スーパー上海ラゴンズアイ	PUIZ	ホット・ピ	6.7735
129	129	スーパークロッキーナルバースポールII	SPT	シャレコ	6.7464
130	124	スーパー・ウルトラベースボール	SPT	カルチャープレーン	6.7427
131	125	ラストファイターツイン	ACT	バンプレスト	6.7311
132	126	スーパー・バーダイ・ラッシュ	SPT	データイースト	6.7142
133	127	スーパー・ボウリング	SPT	アテナ	6.6857
134	128	S.T.G	SHT	アテナ	6.6666
135	126	トップレーザー	RAC	ケムコ	6.6309
136	131	ハットトリックヒーロー	SPT	タイトー	6.604
137	130	マジックソード	ACT	カブコン	6.5948
138	133	ガデュリ	RPG	セタ	6.4953
139	134	スーパー・チャイニーズワールド	A/R	カルチャープレーン	6.4337
140	132	ウルトラベースボール実名版	SPT	カルチャープレーン	6.4193
141	136	スーパー・ワッショナルベースボール	SPT	シャレコ	6.4072
142	137	初段森田将棋	TAB	セタ	6.3873
143	138	スーパーE.D.F.	SHT	シャレコ	6.372
144	137	SD機動戦士ガンダムV 戦姫始動	ACT	エンジェル	6.3684
145	135	摩訶摩訶	RPG	シング	6.3463
146	140	イース-II	A/R	トキンハウス	6.2788
147	141	高橋名人の大冒険島	ACT	ハドソン	6.2347
148	142	まきかる☆タルトくん	ACT	バンダイ	6.2046
149	144	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	サンソフト	6.1818
150	145	JOE & MAC～戦え原始人	ACT	データイースト	6.1523
151	147	スーパーR-TYPE	SHT	アイレム	6.1506
152	146	スーパー・ギャランンド	ACT	ナムコ	6.1264
153	143	飛龍の拳Sゴルデンファイター	ACT	カルチャープレーン	6.1214
154	14	大爆笑人生劇場	TAB	タイトー	6.1111
155	148	ウルトラマン	ACT	バンダイ	6.003
156	149	スーパーイ忍道・打倒信長	RPG	光栄	5.9929
157	150	バトルドッジボール	SPT	バンプレスト	5.9823
158	151	機動戦士ガンダムF91	SLG	バンダイ	5.9433
159	153	ボニラス	SLG	イマジニア	5.8448
160	155	バトルグランプリ	RAC	ナガサツ	5.7714
161	152	キン肉マン	SPT	ユカッパ・バンダイ	5.72
162	156	シムアース	SLG	イマジニア	5.7028

私のゲーム評価 「ウルティマVI～偽りの予言者」

■ボニラスオンライン 92年4月3日発売 8,800円 ■B+ B.B.1

‘92アカデミー賞に全く顔を出さなかった「ウルティマVI」は、難しい、面倒くさい、マニアっぽいの? 3Mゲーム”と思って敬遠する人が多いのだろう。が、そんなアナタは間違いない! 挑んでやる。RPG好きな人ならなおさらだ。攻略本の手を借りたオレが書いたのもなんだが、それほど難しくないから。時間もかからなかつた。その理由の一つに“無駄な戦闘”をしなくて済むことが挙げられる。敵が見えていて、出現する場所、箇所も少なく、敵自体それほど強くない。戦闘で苦労するところもホンの2~3箇所。ただ、戦闘に関しては意見が分かれると、ゲームを進めていくと、些細な不満などどっかに飞び飛んでしまうだろう。詳しく述べる暇はないが、迫力あるシリオナはすごいし、気品漂うグラフィックは素晴らしい。音楽も心に染み込んだし、人物描写も巧みだった。そして、なんといっても雄大なフィールドマップ。完成された世界観には仰天した。まさに“最高傑作”とオレは思うが、このゲームは「弟切草」なみに文字を読んで楽しむ部分が強いので、ソレが嫌いな人はオスマセでしかない。だけど、少しでも興味をもったなら、思い切って赤いゲーミーへ飛び込んでほしい。ブリタニアの人々はアナタのことを昔から知っていて、会話を「よう、聖者」、「こんにちは、聖者」といった挨拶から始まる。こんなRPGほかにはないぜ。ぜひプレイしてみてくれ。(大阪府・谷口誠二)

キモをもついたゲームについて評価していかいか? ハガキまたは封筒にSFCソフトを本送んで400円程度で販売している。あくまでも右下と同じ。採用者には御歳暮オリジナルテレカを差送するよ

ジャンル別チャートトップ10

SLG篇

(3月19日号現在)

順位	既成	ゲーム名	全投票平均
1	9	三國志III	8.8849
2	10	半熟英雄～ああ世界よ半熟なれ!!	8.6666
3	24	スーパー信長の野望・武将伝雲錄	8.9661
4	32	キャプテン翼III	8.1347
5	36	アースライト	8.0958
6	37	スーパー三國志II	8.0802
7	47	横山光輝三国志	7.913
8	48	提督の決断	7.908
9	50	スーパーGチボワールド・SDガムク	7.8801
10	56	スーパーイーライ・グラッド大魔競エキスパート	7.8

今回はSLG編をお届けするぞ。それにしても光栄のソフトが目立つよね(当たり前?)。歴史ものと兵器ものが大半だが、スポーツをSLG風にした「キャプテン翼III」が注目される。続編も登場するし、楽しみだ。

順位	前回	ゲーム名	ジャンル	メーカー	全投票平均
163	154	スーパー・ヴァリス	ACT	レーザーソフト	5.6833
164	157	Jerry Boy	ACT	EPIC/SOニー	5.6285
165	159	サンダースピリッツ	SHT	東芝EMI	5.5538
166	160	ラグーン	A/R	ケムコ	5.4923
167	161	WWFスーパー・レスルマニア	SPT	アクレイムジャパン	5.4842
168	162	ちびまる子ちゃん「はりきり365日の巻」	TAB	エボック社	5.4259
169	158	R.P.M.レーシング	RAC	ピクター音楽産業	5.3846
170	165	ダイナウォーズ	ACT	アイレム	5.25
171	164	SDザ・グレイバトル	ACT	バンプレスト	5.2425
172	166	プロサッカー	SPT	イマジニア	5.2268
173	一	銀河英雄伝説	SLG	徳間書店	5.2
174	163	ライトファンタジー	RPG	トンキンハウス	5.1406
175	168	ドライアスTWIN	SHT	タイトー	5.0968
176	170	ドランケン	RPG	ケムコ	5.0897
177	167	豪傑神雷伝説式者	ACT	データムボリスター	5.0476
178	169	拳闘王ワールドチャンピオン	SPT	ソフエル	4.9411
179	171	スーパー・スタジアム	SPT	セガ	4.8333
180	172	電脳伝説	SHT	東映動画	4.786
181	173	ボンバーパル	PUZ	ケムコ	4.548
182	174	ハイバーボーン	SHT	HAL研究所	4.3714
183	175	BIG RUN	RAC	ジャレコ	4.3356
184	176	ディメンション・フォース	SHT	アスミック	4.1634
185	177	超攻合神サードィオン	ACT	アスミック	4.1549
186	178	ロッケティア	ACT	アイ・ジー・エス	3.5818

●そのほか欄外の声●

【スーパーF1 サーカスリミテッド】上位のチームがなかなか誇っててくれなかった。(兵庫県・宮岡博士)
 【銀河英雄伝説】原作を忠実に再現できているが、戦況を把握しにくい。(愛知県・下川大介) 戦術シミュレーションに徹しているのはいいが、いくら原作に忠実にといっても強引すぎる。(大阪府・平尾剛士)
 【銀河英雄伝説伝説武者】これに点数をつけてんのまさかオイラだけ? (吹田市・若宮正哲) 【スーパー・パン】スーパーマンと間違える人がときどきいます。(東京都・片岡英樹)

←寸評

こちらでランクインしてきたのはタイトーの「大爆笑人生劇場」と徳間書店の「銀河英雄伝説」の2本だ。「大爆笑~」はファミコンの「爆笑人生劇場」シリーズのSFC版。大勢でワイワイと楽しめたまま、サブゲームも盛りだくさんで楽しめるぞ。「銀河英雄伝説」は田中芳樹原作の人気小説をシミュレーションゲーム化したもの。同盟軍、帝国軍のどちらでも遊べるし、2人同時プレイもできるので、ファンなら一度プレイしておかないでね。

The スーパーファミコン

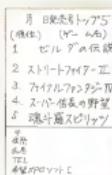
ALL GAME CHART トップ5はこれだ!!



ズバリ当てます!

(No.7)当選者発表

今回は35位のソフトとその平均点を当ててもらったのが、残念ながら「ラッシャング・ビート乱」と書いてきた人はいなかった。そこで、8.1の平均点をいちばん近い平均点を書いてくれた東京都の中田新二さんに好みSFCソフトをプレゼントするぞ。なかなか読みづらい順位だったけど、次回は頑張って当ててちょうだい。



編集部評

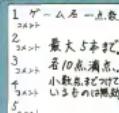
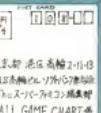
今回は新旧合わせて8本のソフトがランクインした。とくに34位の「スピンドルジージーワールド」は発売されてから、実に半年ぶりの登場となった。これはゲームをプレイしていても、みんないつついビッグタイトルのほうばかり評価しているためだと思われる。実際、いま上位20位ぐらいまでのソフトは毎号たくさん得票(多いもので平均150票ほど)を得ているのだ。本当はまんべんなく評価してくれる嬉しいんだけどね、ただ、評価するときの注意事項として、点数を小数点までつけること、発売されてないソフトは評価しないこと。それからたまにいるのが、コメントは書いているのに、点数を書いてない人。これらの人は無効になってしまうので注意してね。

SFCソフト
当選者

宮城県・望月真介
福島県・酒井英子
群馬県・奥山昇
東京都・中山勲
愛知県・北原健一郎
大阪府・鶴川雄三
大阪府・内田好弘
広島県・水谷祐治
愛媛県・細谷好恵
福岡県・塙田秀樹

応募方法

応募方法は、官製ハガキに自分が実際にプレイしたSFCソフトを各10点満点で採点してください。記入できるソフトは最大5本までさせていただきます。簡単なコメントを書いておいてください。最後にほししいSFCソフト名も忘れずに書いてください。(ただし、ハガキを書いた時点で発売されていないものは無効) 抽選で10名様にSFCソフトをプレゼント。また応募券を必ず貼ってください。応募券のないものは無効とさせていただきます。(次の結果掲め切りは3月19日です)



※まだ空売されているソフトを採点したり、点数を小数点までついているものは無効になります。

集計データ: '91.11月1日～'93.2月19日 応募総数: 2046通

Xák(サーク)



1993年2月26日発売

■サンソフト ■12M ■9,600円
■バッテリーバックアップ

A/R

総合評価

62

こんな人にオススメ
ARPGの
好きな人

VRシステムが魅力

以前パソコン版で大ヒットしたアクションRPG「サーク」。スーパーファミコン版では3D表現を可能にしたVRシステムを採用。新しいグラフィックがプレイヤーを楽しませる。一度パソコンでプレイした人でも新鮮だ。



ホンダべるの

完成度は高いが

アクションというジャンルは、パソコンよりも家庭用ゲーム機のほうが得意だ。だから、パソコン版よりもアクション性を重視したという、その姿勢 자체は

評価できる。しかし、しかし、ちょっと難しきるぞ、コレ。最初のサコであるスライムが異常に強すぎる。最初から、レベルをひとつあげるのに30分もかかるなんて。まあ、じっとすれば体力が回復するというシステムが採用されているので、多少キツイのは分かるんだけどさあ、それにも…。

ファンタジックな雰囲気や、グラフィックのクオリティー、個性的なボスなど、全体的には完成度は高いんだけどね…。

た、スーパーファミならではの移植がなされているのはうれしい。だがしかし、システム全体を見ると、これまでのARPGのシステムとあまり変わらないので、何かもうひと工夫はしかった。

また、序盤のゲームバランスの悪さもちょっと気になる。レベル1からレベル2に上げるまでが死ぬほどキツイ。油断していると「あっ!」という間にやられてしまう。HPを自動的に回復してくれるシステムはあるものの、ちょっとキツすぎると思う。

F-1 GRAND PRIX PART II



1993年2月26日発売

■ビデオシステム ■12M ■9,800円
■バッテリーバックアップ

RAC

総合評価

72

こんな人にオススメ
F-1ゲームの
ファン

最新データだよ~ん

前作同様、もちろんデータは本物を使用。コース幅もマシンも大きくなって迫力のプレイが楽しめる。自分のチームをもって戦うストーリーモードも加わって、より長い時間楽しめるようになった。定番の一一本だ。



ホンダべるの

93年度版も期待

フジテレビが監修した、本格的なトップビュータイプのF1ゲーム第2弾。データは昨年のもの。この「92年度版」といったノリで、1シーズンごとに未

長くリリースし続けてほしいな。コース幅やマシンが前作よりも大きくなり、見た目はよくなつたが、そのために1画面に表示されるコースの長さが短くなっている。これでは先が見通せず走りににくいわ。また、前作で多少強めだったブレーキが、今度はライトすぎて、マシンをすべらせて遊ぶことができなくなつたのも残念。追突されてスピードがあががるもの納得いかない。

ストーリーモードは自分だけのチームが作れて面白かったよ。



板前吾郎

美しいグラフィック

パソコン版で人気だったアクションRPGだが、美しい描き直されたグラフィックや建物や木の後ろにいるキャラクターが透明に透けて見えるモードといつ

くなっているので、しっかりと減速しないと、すぐに壁とゴタゴタします。もっともコース幅は前作よりも広くなっているので、慣れればちゃんと走れるようになると思うけど。

また、敵車がピットインしないなどの、前作の不満点もうまく解消されてあるし、自分のチームを育てていくストーリーモードも、アツくなれていい。ただ、やたらとオカマをほられるのはちょっと困る。



板前吾郎

パワーアップがいい

前作よりもマシンが大きくなつたぶんスピード感が増していくので、前作よりもマシンコントロールがやや難しくなっていく。とくにブレーキの効きが甘

ジョジョの奇妙な冒険



1993年3月5日発売

■コブラチーム ■12M ■9,500円
■バッテリーバックアップ

RPG

総合評価

62

こんな人にオススメ

スタンドが
使える人

ジョジョがテーマのRPG

『週刊少年ジャンプ』に連載中の漫画「ジョジョの奇妙な冒険」の第3部を原作にした、ADV色の強いRPG。原作のイメージそのままのビジュアル、原作の設定を生かしたストーリーなど、ファンには喜ぶもののソフトだ。



タロットが神羅的

同名コミックの第3部をゲーム化。運命のシナリオ運びなど原作に忠実で、ファンとしては嬉しいところ。でも、台所に薬があるからといっていいなんて言

うアドツルとか、イメージとのギャップも見受けられて残念。

戦闘はコマンドなどに工夫が見られるが、メインのスタンドの攻撃シーンにはもっと迫力がほしい。タロットカードはある意味があるとも思えないが、作品のミステリアスな雰囲気を盛り上げていて面白い。

新しい手法を取り入れた移動シーンは、見た目は面白いが、このジャンルには適していないようだ。このシステムのアドベンチャーゲームを遊んでみたい。



ファンのためのゲーム

こういうキャラクターゲームは、原作の内容を知らないと面白さが半減してしまうのが残念。というのも、ゲームを楽しむ面で、プレイヤーの知識に頼

っている部分が多いからだ。

でもこれは、あくまでもファン以外の人の場合。原作を知っている人には、オススメできるゲームだろう。ビジュアル表示されるスタンド、運命のタロットに支配されたキャラクターたち、といった演出など、ジョジョの奇妙な世界觀にマッチした遊び盛りたくさんだ。

ただやっぱり“原作のファンのためのゲーム”というラインを超えていないところが、非常に残念に思える。

アルバートオデッセイ



1993年3月5日発売

■サンソフト ■8M ■9,600円
■バッテリーバックアップ

RPG

総合評価

63

こんな人にオススメ

長い戦闘に
耐えられる人

見た目がイカス

スーパーファミコンの拡大縮小機能をフルに生かし、マップ画面が拡大縮小できるシステムが最大のウリ。キャラクターがアニメでパトルで戦闘するのもリアル。ひとつひとつ戦闘を満喫したい人にオススメのRPG。



目新しいジャンル

街での情報収集やイベントなど、基本的にRPGだが、戦闘にウォーシミュレーションライクなタクティカルバトルが採用されている。SFCでは目新

しいジャンルなので、これをユーザーに紹介した話題は大きい。

経験値稼ぎのためのムダな戦闘が必要ないなど、このシステムは評価できる部分が多い。しかし、力たるく感じられるのも事実だ。このゲームの場合も、バトルの時間はちょっと長すぎ、マップが少し広すぎるよう感じてしまうのが残念。敵の思考はワリといいバランスだ。

グラフィックもキレイだし、変身などの派手な攻撃も楽しめるし、完成度はなかなかだ。



SLG風が面白い

システムの完成度は高め。画面がぐるぐる回ったり、マップが拡大縮小される演出など迫力満点。また、戦闘シーンでの演出やアニメーションも見応え十

分。戦闘がシミュレーション感覚で楽しめるのも面白い。タクティカルバトルでありながら、4人が別々のフィールドで行動できるのもけっこうまい。

ただし、そのシステムがシナリオのなかで、イマイチ生かしきれてないのが残念。1ターンの戦闘もちょっと長いような気もする。

次に進む場所に関する情報も少ないので、次の目的地が全体マップ上で点滅するなどの配慮もほしかった。

エキゾースト・ヒート ~F1ドライバーへの軌跡~



スピード感にビックリ

話題のスーパーカスタムチップ搭載。チップの機能を生かして、たくさんのマシンがバトルを展開する場面でも処理落ちしない。スピード感はピカイチだ。またFOCA公認によって、F1のチーム・ドライバーは実名となった。

1993年3月5日発売

■セタ ■8M ■9,800円
■バッテリーバックアップ

RAC

総合評価

68

こんな人にオススメ
高速バトルを
求める人



ホンダべるの

スピード感はグー

さすがチップを積んでいるだけのことはある。スピード感は大変珍しい。しかも、2台で一緒に走れるから、コース上がるましくなくていいね。

でも、ブレーキが必要ないなど、あまり攻略のしがいがないのはちょっと。そのかわりコース幅が広いので、ライン取りの研究は楽しみそうだ。

せっかくSWCやF3の要素を取り入れているのに、それが活かされてないのは無念。車の形だけではなく、その特性やサーキットなどにもリアルさがほしかったところ。フィクションにするなら、マシンやカテゴリもいっそのことフィクションのほうが面白かったのでは。



スピードがスゴイ

滑らかな3Dスクロールが好評だった「エキゾーストヒート」がパワーアップ。新開発のカスタムチップによって、「ZERO!」にもひげをとらないス

ピート感を実現している。

また、操作はすべてオートマチックになっているので、イメージドライビングも楽しめるのがうれしい。しかし、このスピードのために、はやめはやめのハンドリングをしないと壁にぶつかりまくってしまうのだ。しかも、今回すべてのコースがタイヤバリアに囲まれているため、どうもリアリティに欠けるような気がする。ステップアップ制やバーチャルの開発などのオリジナリティがいいだけに、残念だ。

デビルズコース



1993年3月5日発売

■T & E ソフト ■8M ■9,800円
■バッテリーバックアップ

SPT

総合評価

65

こんな人にオススメ
ガンバリたい
ゴルファーに



ホンダべるの

システムの改善を

おなじみのシステムを使用した、3Dゴルフゲームの第4弾。今回は架空の、しかもどんでもないレイアウトのコースの採用で目を楽しませてくれる。たと



初めてでも安心

第1弾、2弾、3弾と続くうちに、さすがに飽きられた部分もあって、今回は架空コースにチャレンジ。オリジナルの実際にはありえないようなコースを評価できるところだろう。

えばグリーン上に道路の柱のようなものがあったりとかね。ニューコースを待ちわびる、このシステムのファンの期待に応えている。ユーザーフレンドリーな設計なので、初めてでも安心。

でも、前作のときにも書いたけど、システム自体が改良されていないのは気になる。もう4作目になるのだから、そろそろ性能面などで改善されてもいいのでは……。あと、キャディさんのアドバイスも聞き飽きちゃったなあ。

舞台にしていただけあって、いくつかの点で改良がなされている。その一つがキャディのアドバイスが的確になっていること。コースが難いだけに、これはありがたい。また、プレイ画面も横に広げているなど、これまでのよりもプレイしやすくなっていると思う。ただ、定番のだけにシステム面に大きな変更をくわえられないが、ゲーム性をアップさせるマイナーチェンジがされているところは、評価できるところだろう。

モノポリー



初心者向けだよ

世界で最も楽しめているボードゲームのスーパーファミ版だ。さいごを振ってコマを進め、土地を買い、家を建て、最後にはすべての土地を独占するのが目的のゲームだ。初心者むけの配慮もされているぞ。



ホンダべるの



ひとりで気軽に

有名なボードゲームを忠実に再現。ひとりで気軽に遊べるので、ついで毎日引っぱりだしてしまう。コンピュータのプレイヤーは性格も脇も個性的。そ

1993年3月5日発売

■トミー ■8M ■9,700円
■バッテリーバックアップ

TAB

総合評価

58

こんな人にオススメ

友達がいない人

れをゲームに反映させてくるので、対人プレイに非常に近い感覚が楽しめる。交渉も簡単できるし、完成度は非常に高い。

だが、やはりモノポリーはみんなでワイワイ楽しみたい。せっかく面白い銀行などをコンピュータ任せにできるのに、人間が2人までしか参加できないってのはちょっと悲しいわ。

そうそう、モノポリークイズなどのおまけも気に入った。勝つともらえるトロフィーをコレクションできるのも嬉しい。

イーハトーヴ物語



1993年3月5日発売

■ヘクト ■8M ■9,700円
■バッテリーバックアップ

RPG

総合評価

59

こんな人にオススメ

宮沢賢治のファン

ニュータイプRPG

宮沢賢治のなくした7冊の手帳を探して、イーハトーヴという町を旅しながら宮沢賢治の名作の世界を体験できるアドベンチャーレベル。ジャンルはRPGだが、経験値や戦闘などが存在しないニュータイプのゲームだ。



ホンダべるの



幻想的な意欲作

プレイヤー参加型のデジタル絵本って感じの、新しいタイプのゲームだ。ゲーム内容は、どちらかというとアドベンチャーでゲームに近い。システムは、

情報を収集してイベントをクリアしていくという、RPGに近い感覚だ。見た目の新しさはないが、その工夫が気に入った。

個人的に、宮沢賢治はあまり好きな作家ではないが、彼の幻想的世界が、ゲームという虚構のメディアで兎事に再現されている、その空氣感がなんともいえない。有名な作品の登場人物たちも多数出演しており、绘本の世界に迷い込んだような体験ができる。独特のカラーをもった、良心的な意欲作だ。



板前吾郎



宮沢賢治たよ

宮沢賢治の作品集をわかりやすくまとめたソフトで、歴などに本を読む感覚で楽しめるデジタルノベルスのようなものだ。宮沢賢治の作品は面白そうな

んだけど文章にクセがあってちょっと読みにくく、と思っていた人には、入門書的な感じでおススメ。

しかし、宮沢賢治の世界をうまくアレンジしてはいるものの、作品をまとめただけで宮沢賢治の作品に興味のない人を引きつけることができるのか疑問。

もう少し興味のない人にも楽しめるような配慮がほしかったと思う。音楽やグラフィックに独特の味があるいいのに、ちょっと残念な気がする。

2人プレイが強化

今回発売される「モノポリー」は、残念ながらマルチタップ非対応。これがかなりの弱点となってしまった。せっかく多く人数で遊べるゲームなのに、友

METAL MAX2



タンクで戦え！

ファミコン版で好評だった「METAL MAX」の続編。悪が支配する世界で主人公の少年になりかわり敵をやっつけていくRPG。自分の趣味に合わせて戦車が改造できる。戦車マニアの人にはたまらないゲームなのだ。



ホンダべるの



戦車と犬がグー

ファミコン版の前作がなかなかお気に入りだった私としては、嬉しいタイトルのリリースだ。とにかく、ありがちなシステムやシナリオが使われていな

1993年3月5日発売

■データースト ■8M ■9,500円
■バッテリーバックアップ

RPG

総合評価

65

こんな人にオススメ
消しゴム戦車の
好きな人

いところに好感がもてる。本当に意味でのマルチナリオも追求されていて、その姿勢も大いに評価できる。最近のスーパーファミのRPGに食傷気味のあなたにオススメしたい。

面白いのは戦車の改造。プレイヤーは移動のときも戦闘のときも戦車と一緒にになるのだが、パーツを買ってこれをパワーアップさせるのにやみつきになってしまうぞ。

あと、仲間に加わる犬がなんともかわいらしくてヨイ。

えたりと、単なるレベル上げで追及しないところがよい。

ゲームをはじめしばらくするとできるようになる戦車改造もなかなか面白いと思う。

ただ、主砲を3本つけるなどの極端な改造をしても、戦車がそんなに強力にならないところがちょっと残念。湯水のように弾を使うわりにジャカジャカ敵を攻撃できたらもっと戦闘自体に幅ができると思うのに。

カラカラに乾いた感じのたどりよう、シナリオも個人的にお好み。

スーパーキックボクシング



1993年3月12日発売

■エレクトロ・ブレイン ■8M
■8,800円

SPT

総合評価

56

こんな人にオススメ
キックボクサーを
育てたい人

キックボクシングだよ

スーパーファミ初のキックボクシングゲーム。52種類の技から14種類を選択して、試合に臨む。どの技をどのボタンに振り分けるなど、自分だけのキャラクターを育てることができるのが最大の特徴。もちろん2人対戦プレイも可能だ。



ホンダべるの



全体的に地味

タイトルどおり、キックボクシングのゲームだ。プレイヤーは世界中の選手のなかからひとりをセレクトし、トレーニングをこなしたり、試合に出場した

りすることができる。

選手がたくさん用意されているワリには、みんな同じような能力で、あまり個性的ではないのが悲しい。それから、キャラクターが小さいので、あまり動きを楽しむことができないのも残念。派手な必殺技などが多く、全体的に動きが地味だってこともあるんだけどね。

操作性はシンプルなのだが、試合中に自分の向きを変えることができず、しばらく戦えなくなることが起きるのが気になる。



板前吾郎



弱のすげ替えが楽しい

このゲームは、格闘そのものを楽しむというよりは、むしろ自分のキャラクターを育てるほうが中心のような気がする。まず自分のキャラを決めると

ころが笑える。なぜかボタン一つで選手の顔だけが、次々と替えるのだ。体は変わらずに、顔だけがアジア系から白人系まで変化していくというのがへん。

試合のときも、よく見ていると観客やセコンドが動くので、そっちのほうが見ていて楽しかったりする。ただ、技はたくさんあるし、操作も自分で設定できるけど操作がイマイチ。しかも技の相性やタイミングがわかりにくい。もっと試合の部分に力をいれるよかったです。

装備を整えよう

主人公がモンスターハンターという設定が新鮮とにかく、やれることの幅が広いのもいい。

おたずね者のモンスターを倒したり、自分の戦車の装備を整

伝説のオウガバトル



1993年3月12日発売

- クエスト ■ 12M ■ 9,600円
- バッテリーパックアップ

SLG

総合評価

79

こんな人にオススメ
ファンタジー
SLGファン

親切設計のSLG

女帝エンドラによる圧政に苦しむ人々を救うべく反乱軍を指揮し、帝国軍に戦いを挑むリアルタイムファンタジーSLG。ファンタジー世界でおなじみのキャラが続々登場。徹底した親切設計と美しいグラフィックが特徴。



ホンダべるの

何度も楽しめる

目新しいシステム、美しいグラフィック、ユーザーフレンドリーなゲーム設計と、3拍子揃った会心作だ。私がリアルタイムSLGファンであることを差

し引いて考えても、決して過大評価でない完成度を誇っている。この手のゲームの欠点はルールが分かり難いことだが、この作品では最初のマップをプレイすれば遊び方が分かるようになっている。なんて親切なの。

マップの広さ、攻略にかかる時間、敵の強さなど、ゲームバランスも非常にいい。戦闘のかったるさもオートバトルが解決してくれる。よくデキてるなあ。

神秘的な世界を確立しているグラフィックや演出も花マルだ。



板前吾郎

バランスがいい

シミュレーションというはとつづきにいく感じがするが、始めると意外にハマるケースが多い。これもそんなソフト。

まず、ゲームスタート時に行

う質問形式の自キャラ作成がユニーク。また、戦闘はオートバトルで、アニメーション表示。

オン・オフの設定があるのも親切だ。戦闘度は中級者程度だが、ゲームバランスがなかなかいいので、初心者にも安心してプレイできるだろう。キャラクターのレベルアップやパックストライなどRPG的な要素も多いので、SLGファン以外にもとっつきやすいと思う。そしていえば、セーブがステージ終了後にしか取れないのが残念かな。



2020年スーパーベースボール



1993年3月12日発売

- ケイアミューズメントリース ■ 12M
- 8,900円

SPT

総合評価

61

こんな人にオススメ
プロ野球に飽きた人

近未来のベースボール

業務用のNEO GEOより移植された、近未来的野球ゲーム。基本はふつうの野球ゲームだが、ヒット・アウトなどのプレイによって賞金を稼ぐ制度があり、強化アーマーやスペシャル・ロボを買いこんでチームをパワーアップできる。



ホンダべるの

女性がカッコイイ

ネオジオからの移植だ。未来の世界での野球ゲーム。とはいっても、ルールも操作もほとんど同じ。ただ、球場や選手などのグラフィックや演出は、未来

を感じさせるサイバーなものになっている。あまり徹底していないのが残念だが、サイボーグのような選手はカッコイイ。とにかく女性がいいわよ。

野球ゲームとしては、とくに欠点も見当たらず、なかなかよくまとまっているみたいだ。打球のスピードなどもちょうどいいしね。ちょっとフィールドが狭いような気もするが、未来の土地事情が悪いのかも。欲をいえば、ホームランなどで、もっと未来派の演出がほしかった。



板前吾郎

賞金制度が楽しい

NEO GEOからの移植なのだが、ハードの違いのために画面処理の点でスケールダウンしているのがちょっと残念。ゲーム自体は、球場のファウルゾーン

を小さくしてフェアゾーンを巨大にするなど、ゲーム性が強くなっているが、やはり一番の特徴は賞金制度。以前、ひとつひとつプレイヤーに点数を付ける野球ゲームがあったけど、賞金制度となると、切実な感じがしている。1球空振りするごとに、10ドル引かれたりするので、けっこう必死になってしまうのだ。お金が溜まったら、どの選手から強化しようかなど、戦略を立てられるのが魅力だ。結論、野球ゲームが好きな人にはおすすめかも。

スーパーファミスタ2



1993年3月12日発売

■ナムコ ■8M ■7,900円

SPT

総合評価

80

こんな人にオススメ
ファミスタシリーズのファン

納得の1本

登場選手（もちろん実名、漢字フォント使用）は93年度版新データに一新。新球場、新チーム、新モードの採用によって楽ししさも一新した。また守備・走塁にはオートモードもあり、初心者からマニアまでかならず納得の1本。



ホンダべるの

新モードにワクワク

最初に断っておくが、野球ものはひとおり遊んではいる私だが、人と試合のできるレベルとはいえない。そーゆーわけで、私にはプレイのしやすさに関係

する改善点は見えてきないのでゴメン。依然として高い完成度を誇っていることは分かるけど。

今回は「君がヒーロー」という新しいモードがついている。自分で作ったキャラを、試合をこなしていくことで成長させていくという、ナムコのPCエンジン用スポーツゲームでおなじみのものだ。「ワールドコート」などにハマった私としては、これは楽しめそう！

あと、ナムコスターズのBGMがスカイキッドなのに感激だ。



板前吾郎

マニアも納得

昨年度版は、ファンのあいだでは「打球が飛びすぎ」というような辛い評価も得ていたようだけど、そんな不満もこの新年度版をプレイすれば消除するの

ではないかな？ たしかに昨年度版は乱打戦になるケースが多くたけど、新年度版では「守り勝つ」というファミスタシリーズならではの楽しきが戻ってきたように感じる。バット音も昨年度版が金属音みたいだったけど、ちゃんと庄録バットらしい音に改善されている。こうした細かいこだわりもファンにはうれしいんだよね。ただ個人的には、オリジナル選手を作るという新モードはこのゲームに必要ない気もしたな。

カリiforniaゲームズ II



1993年3月12日発売

■ヘクト ■8M ■8,800円

SPT

海外からの移植

海外リバーコングゲームからの移植もの。ハンググライダー、ジェットサーフィン、スノーボード、ボディボード、スケートボードの5つのスポーツを楽しめる。また、最大8人まで遊べるので、みんなで点数を競えるぞ。

総合評価

54

こんな人にオススメ
ひと味違ったスポーツファン

何種類も入っているので、とりあえず珍しさに興味わく。

各カテゴリーで操作方法が違うため、ちょっととまどうかもしれない。また、相当シビアなので、ちゃんと遊ぶためには時間がかかりそうだ。

わからないのは得点だ。どんな技が評価されるのか、その基準がわかりづらい。得点を競って遊ぶモードがあるだけに、なんだかんだあって感じだ。

明るいノリと、イカすメッセージは、十分魅力的だよ。



ホンダべるの

珍しさに興味が

リンクスなどでおなじみの、いろんなレジャースポツツが楽しめる幕の内的ゲーム。ハンググライダーやスノーボードなど、あまり身边ではないスポーツが

ね。最大8人で遊べるので、友達と得点を競いながらワイワイ遊ぶのが面白いとだろう。

しかし、いかんせん画面が地味。キャラクターも小さいし、グラフィックもスゴイとまではいえないレベル。ジェットサーフィンは「F-ZERO」っぽくて面白いかも。

もとは海外パソコンゲームだが、表示を日本語にしたくらいの移植では、いまのユーザーに受け入れられにくいことをそろそろ各メーカーは考えてほしい。



板前吾郎

多人数で遊ぼう

最近、日本でもナウなヤング(笑)たちが楽しんでいる、ハンググライダーやジェットサーフィンなど5つのスポーツをスーパーFamiで遊ぼうというのがこ

EDONO牙



EDOが舞台

近未来のEDOを舞台にしたSF時代劇アクションゲーム。敵は前から向かってくるだけではなく、バイクで後ろから追いかけてきたりもする。必殺技を繰り出したりしながら、敵を斬る爽快感を楽しみたい人にオススメ。



単調なザコキャラ

横スクロールタイプのアクションゲーム。登場するキャラクターは、各ステージの最後にかまえているボスも含め、ほとんどがメカものだ。だが配色、背

1993年3月12日発売

■マイクロワールド ■8M ■8,900円

ACT

総合評価

52

こんな人にオススメ
時代劇が好きな人

景などに統一感なく、あまりメカメカしい感じがない。

敵の行動パターンが著しく单调で、ステージの前半を過ぎた頃にはもう退屈になっている。ボスはなかなか特徴的なのが、ザコは個性がなく、しかも種類が少ない。全体的に、もう少し変化がほしかったところ。

ステージの始めに投入されるビジュアルシーンでの絵や、バックストーリーはカッコイイ。このカッコよさをゲームのほうにも活かしてほしかったわね。



世界觀はいいけど…

ナムコの「未来忍者」みたいな未来派大江戸センス(?)が楽しい。その大江戸センスをウリと考えると、3面以降がこのゲームの真骨頂といえるだろう。

しかし、そう考えると1面、2面の導入部はちょっと長すぎる。3面以降の展開をもっとゲーム全体に拡大したほうがよかったです。

実際にゲームをプレイしてみると、木戸蟲とボスキャラとの戦闘以外は大きな印象を受けるまい。それと、自キャラの方向を変えられないのは、ちょっとナンセンス。ゲームバランスもあまりいいとはいえないで、もう少し工夫をしてほしかった。世界觀は味があつていいのに。

バイオメタル



1993年3月19日発売

■アテナ ■8M ■8,900円

SHT

総合評価

64

こんな人にオススメ
シユーティングに飢えている人

特殊武器を使いこなせ

オーンドックスな横スクロールのシユーティング。攻略のカギはGAMとよばれる特殊武器。使い方によっては攻撃にも防御にも有効なのだ。各面のボスもなかなか手ごわく、硬派のシユーティングファンにオススメの1本。



工夫されたバリア

美しい背景が印象的な横スクロールSHT。1面から画面が弾だらけになったりと、バランスは一見メチャクチャだ。しかし、少し遊び込むと、バリアの使い

方したいで攻略できることが分かる。これさえマスターすれば難度も中の中くらいで、なかなかイイ線いってるんだな。

そのバリアがよく考えられている。當時使用可能で、使うとメーターが減り、ゼロになると消滅。でも、使わない間にチャージされ、再び使用可能になる。状況を見ながらバリアをオンとオフに切り替える作業が大変面白い。攻略のしがいのある1本。このシステムを活かし、さらに完成度を高めた次回作に期待！



特殊兵器に注目

オトロオトロしい雰囲気が漂う横スクロール型シユーティングゲーム。高めの難易度に独特のグラフィックは、シユーティングマニアでも十分満足でき

る。ゲームシステムではプレイヤーの操作する自機の特殊兵器に注目したい。自機の周りを回転させてバリアの役割をさせたり、前方に飛ばして敵を攻撃させたりと、使い方は多彩。エネルギーのバーチャルマニアでも十分満足でき

ナイジェル・マンセル F-1チャレンジ



1993年3月19日発売

■インフォコム ■8M ■8,800円

RAC

総合評価

60こんな人にオススメ
ナイジェル・マンセルのファン**マンセルのF-1**

昨年度チャンピオンに輝いたナイジェル・マンセル監修のF-1ゲーム。シーズン中のサーキットを体験できるのはもちろん、走行中にマンセルのアドバイスが受けられるのだ。マンセルのファンには嬉しいゲームだろう。

**ホンダべるの****ゲームとして楽しい**

ナイジェル・マンセルが監修したフロントビューのF-1ゲーム。マシンセッティングの項目が4つに押さえられているなど、全体的にシミュレーション性を

薄くし、ゲームとしての楽しさを追求している。スピード感にあふれ、アップダウンも激しく、アクションゲームとして面白い。

マンセルが先導してライン取りを教えてくれるモードがついでいるなど、キャラクターの使い方もユマいわね。

操作性の方は、コントロールはしやすいんだけど、ボタンの配置が疑問。あと、ブレーキがあまりきかないでの、コーナリングに慣れるまではたいへんだ。その感覚が楽しいんだけどね。

マンセルからコーチを受けられるモードがあるのがいい。これでこそナイジェル・マンセルの名前を使う価値がある。

しかし、マンセルの特徴がちょっといい加減だったり、走行中に当たり前の注意しかしてくれないのが少し残念。

コースの高低を表現するため(多分)、あえてラスタスクロールを採用したり、グラフィックデザインが洗練されていたりと、ゲームについて不満はない。が、ウリがちょっと弱いのでは。

板前吾郎**ウリが弱い**

この手のF-1ゲームって、どこがその他の有名レーサーの名前を使った同種のゲームと違うか? っていうのが問題だけど、このゲームにはレース中に

USA ICE HOCKEY



1993年3月19日発売

■ジャレコ ■8M ■9,000円

■バッテリー・バックアップ

SPT

総合評価

56こんな人にオススメ
アイスホッケーが好きな人**アイスホッケーだ!**

北欧やカナダで大人気のスポーツ、アイスホッケーが、スーパーファミコンに初登場。登場するチームは全部で24。リーグ戦あり、トーナメント戦ありの、2つのモードで6種類のゲームが楽しめる。乱闘だけを遊べるモードもあるぞ。

**ホンダべるの****滑る感覚が楽しい**

ナイジェル・マンセルが監修したマシンセッティングの項目が4つに押さえられているなど、全体的にシミュレーション性を

薄くし、ゲームとしての楽しさを追求している。スピード感にあふれ、アップダウンも激しく、アクションゲームとして面白い。

マンセルが先導してライン取りを教えてくれるモードがついでいるなど、キャラクターの使い方もユマいわね。

操作性の方は、コントロールはしやすいんだけど、ボタンの配置が疑問。あと、ブレーキがあまりきかないでの、コーナリングに慣れるまではたいへんだ。その感覚が楽しいんだけどね。

マンセルからコーチを受けられるモードがあるのがいい。これでこそナイジェル・マンセルの名前を使う価値がある。

しかし、マンセルの特徴がちょっといい加減だったり、走行中に当たり前の注意しかしてくれないのが少し残念。

コースの高低を表現するため(多分)、あえてラスタスクロールを採用したり、グラフィックデザインが洗練されていたりと、ゲームについて不満はない。が、ウリがちょっと弱いのでは。

**板前吾郎****ウリが弱い**

この手のF-1ゲームって、どこがその他の有名レーサーの名前を使った同種のゲームと違うか? っていうのが問題だけど、このゲームにはレース中に

新
作

FRONT LINE

スーパーファミスタ2	23	スーパーボンバーマン	40	ブルースラザーズ	49
ブレスオフライア	26	ウルトラセブン	41	ラスベガスドリーム	50
エルナード	28	つばりヤコ様	42	競獣伝説2	51
スーパーキャンラン2	30	イーハトーヴォ物語	43	シルヴァ・サーカ2	52
デュアルオーブ	32	龍騎兵团ダンザルブ	44	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	53
イースII	34	サ・グレイバトルワ	45	コスモボリスキャリバン	54
龍虎の拳	35	スーパーダンクスター	46	キャバテン翼IV	55
超魔界大戦どらぼっちゃん	36	スーパーエアタイバー	47	怪	56
モノボリ	38	新日本プロレス公認超戦士 IN 龍強進歩			



待ちに待った野球ゲームがいよいよ登場だ!

スーパーファミスタ2

SPT

8M

■ナムコ ■3月12日発売 ■7,900円 ■パスワード



いよいよ
開幕だ!!

プロ野球のオープン戦も始まりペナントレースに向けていよいよ盛り上がってきた今日この頃。スーパーファミスタもパワーアップして帰ってきた。選手データも93年度版新データで登場。実名はもちろん名前は漢字で表示される。こういう細かなコダワリが実際にうれしいね。ゲーム内容のほうも確実にグレー

ドアップ。新球場、新チームの採用、オリジナル選手を活躍させる新モードの登場など、往年のファミスタ・ファンがキモチも新たにプレイできる配慮がなされている。また守備、走塁のオートモードが選択可能だから、ファミスタは初めてというビギナーでもすぐに楽しめるようになっているのだ。



今回登場 の3チーム



アッシーズ

名通りに足の便れる選手のそろったチーム群。ナムコスターズのびのびと真っ青の快速選手がゴロゴロいるから使っていて気持ちがいいぞ。

いずれも駿足ぞろい



見よ、この快足ぶりを、この黄金の足さえあれば准はもう何もいらない気さえする。



カットバス

素打がカリのチームが勢ぞろい。自慢の打球は天下一品だ。点を取られたら取り返す攻撃野球はダイナミックかつワンダフル。おススメだ。

豪打大爆発だ!



バッカル打ければ気分は最高。ストレス解消にはもってこいかな。ガンガンいこう。



ヤクタース

何がなんだかわからないチームが全員集合。打てない、守れない、走れないの日向子そろった役立たずぶりにただただア然とさせられるぞ。

使えない選手ばかり



あんまり役に立たないやんらだけど、なんだか憎めないのか。困ったものだ。

今回登場のオリジナル・チームはおなじみのナムコスターズのほかにアッシーズ、カットバス、ヤクタースの3チームがある。実はこの3チームは選手のまったく異なる4つのチームから構成されている。カットバスを例に挙げるヒーローズ、ジューシーフルーツ、ジュワイオクチュール、スペースイシーズの4球団がランダムで登場しているわけ。自分で選んで使うことができないのが残念だね。



派手な演出が試合を盛り上げる

企画監修

1Pプレイ

でセ・パ12球団のなかから1チーム選んでプレイする場合は残り11チーム相手の勝ち抜き戦になる。ファミスタフリークを自称する人は優勝を目指してがんばるべし。

2Pプレイ

は対戦が無い。友達とのまさにホンモノのおもしろさ



試合に勝った後に見るナムコットスポーツは格別だ。実際にプレイしてみると打球があまり飛ばなくなつたのに気づく。前作のようにホームラン連発とはいかなくなつたのは少し寂しいが、それだけリアルになったということで評価しよう。



ホームランの数は減つたけれどそれだけピアスリングの試合が楽しめるといこと、それなりの大歓迎だね。

1点を多くゲームになるから今は奇跡りになりかないぞ。

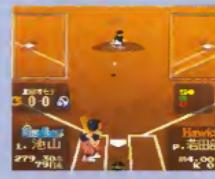
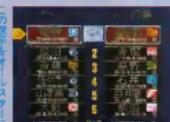


試合終了後に登場するナムコットスポーツ。4コママンガがついてスポーツ新聞らしくなつた。読んだ人もぐーンとアップ。

出場メンバーは思いのまま

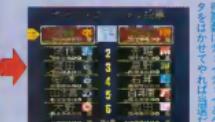
セ・パ両リーグの1流プレイヤー達が激突するオールスター戦。しかし人気投票にかけるとプレイヤーの嫌いな選手が選ばれて腹が立つこともしばしば。しかし今回は自分がもつ百万人分の組織票を使って好きな選手をオールスターに送り込めるようになつたのだ。こりやいいや。

組織票を使えば



春やかなオールスターの風では景を博すのが実力者か出来しているのであつた。なんてね。

晴れて当選だ！



このままオールスターに

ひいきチームの戦力をとっとり早くアップしたいと思ったらやはりドラフトでいい選手を獲得するのが一番だろう。ただし評価の高い選手は他のチームと



激しい指名競争

お目当ての選手が他のチームにも指名をしきり、負けたものか。こうなつたら割合いでクジを当ててやるぞ。

HOMERUN



と自由自在の飛距離が備わる。運が良ければそのままヒーローバッタになれる。



大阪城でんがな

なんと大阪城が大型ヘリコプターにつられて出現。これまたスケールの大きさのことだ。東京には負けちゃいけないってところかな。

鬼のヒキで選手をツモれ！

指名がハッティングしやすいのが難しいところだ。指名は2回行われる。インチキでクジを当てることは不可能だから気合いで当たりクジを引こう。

大当たり～い！

ダーリーと力をこめることもないがクリを引く。当たった監督はニッコリ、外れた監督はしかめ面をするぞ。





変身するのがトレンドだぜ!!

ブレスオブファイア

RPG

12M

■カプコン ■4月上旬発売予定 ■9,800円 ■バッテリーバックアップ

▶期待のRPGの全貌に迫るぞ!!◀

ワールドマップでゲームをさぐる

マニ一口が!

これまで3回目の紹介となったこの「ブレスオブファイア」だけど、今回はそのワールドマップと変身できるキャラの変身後の姿を入手したぞ。マップは下を見てもらえばわかるけど、わりに陸地があつて中央に海が2つあるね。これを見てどこにどんな人がいるのか想像してみるともの面白いぞ。

でも、各キャラは仲間になってすぐに変身できるってワケじゃなく、どうやらある程度成長してな

いと変身できないみたいだ。いつ変身できるかは、キミの冒険しだい。早く仲間を増やして変身させたいものだね。



早く遊んでみたいのはわかるけど、まずは基礎知識を知っておくことも大切だよ。

大魚に変身したマニ一口。これで海を移動できるらしい。地元に馴染なく自由に泳ぐことができるみたい。早く成長してくれー。



ニーナも!

黒竜族の王家であるニーナは、成長するとこんなに巨大な鳥になつてペティオを運ぶことができる。それはいつの日だろうね。

ワールドマップは広いぞう!

釣りもできるぞ!!

ゲームの主人公である白竜族の少年の趣向はなんと「釣り」。もっと驚きのが、設定だけじゃなくて実際にゲーム中に釣りができるてしまうということなのだ。釣りをするには竿とエサが必要だけど、ちゃんと特定の道具屋さんで売っているのだ。しかも豪傑までできるんだよ。あとは釣り場だけど、釣れそうな場所が數々所あるらしいぞ。



初公開。釣りをするリュウだが何か守られるんでしょうか、期待



黒竜族はどこにいる?!

世界を征服しようとしている黒竜族。彼らは、どこから来ているのだろうか? 黒竜族の皇帝「ゾーゴン」は、通か昔に封印された、人のあらゆる欲求をかなえるという「女神」を復活させようとしているらしい。しかし復活には、世界中に散らばっている鍵が必要らしいのだ。そのため世界征服なのだろうか? 誰が鍵を呼ぶぞ!



デモでは黒竜たちは海を泳ぐのか、木の幹はどこにある?

【パーティーは8人もいるぜ】

先頭にするキャラに秘密がある

ともに冒険する8人は、それぞれ個性的な特技をもっている。それは初めてからもっていたり冒険の途中で手に入れたりとさまざまけど、仲間をサポートしたり、冒険を進めるにあたってなくては

ならない特技ばかりだ。フィールドで特技を使うときは、そのキャラを先頭にすれば自然に使うし、そのほかの特技はステータス画面で選択できるよ。ここではそれぞれのキャラクターの特技や、装備できる武器の種類などを紹介していく。このなかでキミのお気に入りのキャラはどれかな?



ギリアムを先頭にすれば森だってホラ、スースイと移動できてしまう。くわくならない存在ね。



ダンクも貴重な存在。闇や鍵をかけてあるところにはきっとすごいアイテムが……。

【その8人を徹底紹介しよう!!】

竜の戦士だぜ!



白魔族の少年リュウの特技は、隕石にまれている。隕石は釣りで、彼を先頭にして斧とエサさえあれば、釣りを楽しむことができる。何が釣れるか、やってみたのよ楽しみなんだ。彼の装備する武器は、剣など強なもの。両手で使う武器なども装備可能だよ。彼の真の力は、冒険によって明らかになるだろう。



森魔族の女王ニーナは、高山に築いた王国を築いて生活している。彼らはみんな勇長すると馬に乗ることができる。王室のものなど立派で美しい姿にならん。また、治療系の魔法研究がさきんで、冒険をしていくのもっと勉強しておくれ! 仲間にいるといふのが、まだ弱いのにちょっといたい。ちなみに彼女は、レイアなどの武器が装備可能だよ。

森の狩人



森の民という種族の狩人ギアムをパーティの先頭にすると、これだけで迷路を抜けて森に入ることができる



海人という種族は、海中に大きな商業都市を築いている。その街、マーノの特技は、大魚に変身することなのだが、あくどく販売をしたため、いまは漁場にその魚を封印されている。彼の装備できる武器は、三つの棒など、二つと二つ同じ。しかし、海上に漕れば、もっと強力な特技があるのだ。

盗賊の新星

盗賊ギルの元方で拾われて以来、盗賊魔族正統派の元で育てられたダントン。彼の特技は、もちろん裏を見つたり壁を開拓したりすること。それとともにひどい秘密の特技があるらしいのだが、まだ弱いのにくなっていない。装備できる武器は、ダガーなどの短刃系。簡単のものも自信だ。

怪力技術士



我慢堂といふ、武器を作ったり直したりする力の得意な種族であるビルゲーの特技は、穴を掘ぐ岩やジンジャーの壁をこわすこと。彼を先頭にして歩けば、どんどん破壊していく。武器はハンマーやメイズなどの殴り用のものがメイン。見た目は怖いけど、趣味は料理を作ること。愛蜜家でもある。

魔術の女王



種族、年齢などはほとんど不明。自称魔術の大魔女のディーズは、いままで古代魔術で2000年も使っていったから、特技である魔羅法をほとんど失してしまっている。冒険が進んでつまらなくなったら、魔羅法を使おう。



土人という、地底に国を築いている種族のモロは、穴魔が特技だ。どこをどうやって逃げかはまだわかっていない。地下には古代魔羅などがあるかも? からは小さいけど、魔羅法ができるて、武器は穴掘りと攻撃用のものを使っている。種族は古代文明の研究。イナデリなどの名前もあるらしい。

穴ならおまかせ

*画面写真は開発中のものです。

ELNARD

ゲームプランにじゅういち待望の新作RPG!!

エルナード

■ゲームプランにじゅういち ■4月23日発売 ■9,600円 ■バッテリーバックアップ

RPG

12M

惑星エルナードにある、7つのアーケを手に入れろ!!

万能にして、偉大なる神「アルテシア」により、この大地は誕生した。この大地を人は、「エルナード」と呼んだ……。

惑星エルナードには、「アーケ」と呼ばれるものが存在した。これを7つすべて集めた者には、巨大

な力が授けられるという言い伝えがあった。

指導者シーダは、弟子を7人集めて5年間、修業をさせた。そして、試験の最後の課題として、この7つの「アーケ」を探し出し、もって来るよう命じたのだが……。



7人のキャラクターのなかから、自由に主人公を選択!!

このエルナードでは指導者シーダの弟子である7人を自由に選ぶことができるんだ。そして一緒に協力してくれる仲間を探し出し、冒険に出発だ!! ここでは7人の主人公を全員紹介するぞ。



指導者シーダの命めで7人の弟子には、さまざまな人種や、魔族の人たちがいるんだ。

カムル

ヒューマン



攻撃力、防護力、魔法等のバランスが安定しているキャラクター。ほとんどの武器、防具を装備することができ、初心者でも安心して楽しめる戦士型キャラクター。

レジース

デーモン



魔族に生まれ、力こそ強だと信じている。アーケを手に入れてシーダを超えようと企んでいる。攻撃力、魔力は優れているが、防御力が弱いのが難点。

オルバーン

ドワーフ



自らの意志で、シーダに弟子入りを志願したドワーフ。ほかのキャラに比べて年を取っているが、力は十分にある。アーケの力で若返りたいという希望をもっている。

エスナ

エルフ



魔法に関して自信過剰ぎみのエルフ。女だって一人で生きていけると突っ張っている。攻撃魔法を得意とし、動きも素早いが、防御力が弱いキャラクター。

バルス

ヒューマン



回復魔法を得意とする僧侶型キャラクター。アーケを探し出して、このエルナードから邪悪な力を消し去りたいと願っている。序盤は苦労するぞ。

ウイルミー

エイリアン



鋼鉄よりも鍛え上げられた手足をもつエイリアン。蒸早さやレバーラップが、いちばん早いキャラ。一見モンスターのようなので、人間にいじめられていた。

ラックス

テツジン



テツジンと呼ばれる数千年生き続いた種族の人。自らの体を環境適応改造できる人造生命体。防御力やHPは高く、攻撃魔法も使えるが、素早さに劣る。

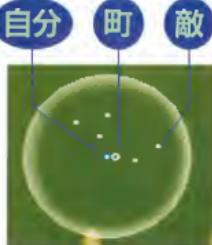
レーダーを利用して、モンスターを倒すのだ!!

指導者シーダは旅に出る前に、弟子たちにアーケの存在が見えるクリスタルをくれるが、これは、フィールド上やダンジョン内でレーダーの働きをする。

また、このレーダーは自分の位置やアーケの場所はもちろんのこと、モンスターの動きまで見ることができると。さらに、町の場所やダンジョン内での宝箱の位置までわかるんだぜ!!



なんと、宝箱を見出したぞ!! これならお宝は全部イタダキだね。



レーダー内に黄色い光る点を見たら、その先には何があるのかな?

戦闘

レーダー内で自分とモンスターのいる位置がわかると、当然、戦闘になるぞ!! 体力がなくてモンスターと戦いたくないときは、レーダーを利用して逃げることもできるのだ。



モンスターのくわには、さまざまな魔法や特殊攻撃をしてくる奴もいるので、注意しよう。

モンスターとの戦闘シーンは、どちらにイカス吗?

迫力の戦闘シーン!!



エルナード魔法リスト!!

エルナードの世界には、たくさん魔法があり、レベルが上がるごとに魔法が覚えていくが、選択したキャラクターによっては、覚えることのできない魔法もあるぞ!!



	呪文名	消費MP	効 果
攻撃	ファーグ	3	火の玉を飛ばす
	フレイム	12	火柱を発生させる
	ファグサン	14	火の鳥を放つ
	ファイヤー	32	火の玉で敵を包みこむ
	アイス	3	氷を降らす
	ホワイト	12	氷柱を発生させる
	アイスボム	14	冷凍弾をぶつける
	ブリザー	32	ブリザードを呼び寄せる
	ガン	3	小さなエネルギー弾を撃ちこむ
	レイ	10	エネルギーボールで敵を包みこむ
回復	フォトン	20	大きなエネルギー弾を撃つ
	ワイドレイ	10	ブラズマエネルギーを放つ
	フルザン	40	ブラズマエネルギーを集中し、攻撃する
	キース	30	ブラックホールを発生させ、敵を消す
	ティノス	60	小さな核反応が発生する
捕獲	ドーム	30	迷路や塔から脱出する
防衛	ストーン	10	敵を岩に変え、動けなくなる
	パワー	8	攻撃力を2倍にする
	アップ	5	防御力を2倍にする
	ダウン	5	敵の防御力を、半分にする
	スエイス	3	スピードを30アップする
回復	ヘルス	4	HPが40回復する
	ヘルムス	18	HPが90回復する
	ヘルバランス	34	HPが完全に回復する
	ストーク	6	敵一体のHPを吸い取る
	プロット	8	敵一体のMPを吸い取る
防衛	キュア	8	毒や石化を治す
	ポワル	40	確率で仲間を生き返らせる
	ボワル	90	仲間を確実に生き返らせる
	シールド	16	火系、冷系の魔法を1回防ぐ
	テスカット	20	キースやティノスを1回防ぐ
?	ドリーム	120	絶体絶命の危機を救う

ワギャンシリーズ最新作が堂々完成!

スーパーワギャンランド2

ACT

8M

■ナムコ ■3月25日発売 ■8,300円 ■バーコード

眠り草を求めてワギャンが大冒険! 今度の相手は?

ファミコン版で3作、スーパー ファミコン版でも今度で2作目とますます快適なワギャンシリーズ。その人気の秘密は誰にでも楽しめるゲーム・コンセプトにある。ひんぱんにバーコードが表示されるから途中で行き詰ってしまうこともない。難易度は「ひと休み」と「かみさま」の2種類があるから初心者からゲーマーまで楽しめる。



さまざまなイベント
が待っているぞ



大怪獣ガルゴン出現!

眠り草を探すのだ!



ガルゴンを退治するにはワギャンランドのどこにある眠り草というアイテムが必要だぞ!

おなじみの対決シーン

もうすっかりおなじみのボス対決。クリアに必要なポイントをあれば先に進めるが、負けるとワギャンのストックが1機減ってしまう。先に進むにつれてクリア・ノルマが厳しくなってくるぞ。



パーフェクトゲームではワギャンの数など才覚も測るのだ。これは大好きね。

●昨日の敵は今日の友? 休戦協定成立だ●

前作では敵役で登場し、ワギャンをさんざん悩ましたDr.デビルがまたまた登場する。しかし今はそれほど悪いヤツではなさそうだ。しつこく挑戦してくるバトルゲームに勝利するとなんとワギャン

Dr.デビル登場



のパワーアップに協力してくれる。アクションシーンの直前に彼らと相談して装備を選ぶのだ。一度に選べるのは4つまで。特定の装備がないと進めない場所もあるからよく考えて選択するべし。

ゲームで対戦だ!



パワーアップの数々



パネルゲームのVSプレイが可能になったぞ!

しりとりやモザイク当てなどのパネルゲームが2人プレイで対決できる。ボスとの対決でプレイするパネルゲーム自体が完成度の高いゲームだったのに、今まで対戦できなかつたのが不思議なぐらい。対戦相手が人間となると、コンピュータ相手とは比べものにならないほど手ごわくなるもの。

つまりそれだけ熱くなれるということだ。ゲームは6種類あって、それぞれタイム設定やパネル枚数の選択などで難易度の設定が可能になっている。プレイヤーのレベルに合わせた勝負ができるからうれしいね。勝負は先に2ゲームを先取したほうが勝ちになる。こりゃ頑のいい体操になりそうだ。

ショータイムの始まりはじまり~



しりとり

パネルに描かれている絵でしりとりをするのがこのモード。冷静に考えればやさしいものはかりながら、タイム制限に追われて頭がパニックになってしまうこともしばしば。



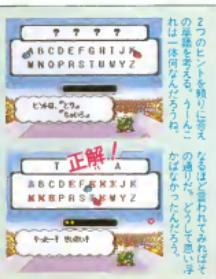
神経衰弱

2つの同じ絵柄をめくればOKのくす音痴の神経衰弱。パネルの数が少ないだけに一度めくったものはすぐ頭に入る。やみくもにめくってくるとそれだけ敵を有利にすることに。



ローマ字当て

ローマ字で書かれた単語が何かを当てるモード。2つの簡単なヒントを繋りに考えていくのだ。なかなかの難問そろいで苦労させられる。音音の音がキーワードになりそうだ。



早押ししりとり

普通のしりとりと異なる所は早押し対戦であるということ。モタモタしていると相手にどんどん答えられてしまう。こっちも負けないようにすればやくパネルを見つけていこう。



数字探し

指定された数字をめくっていくこのモードもスピードが命。数字ばかりのパネルをジロジロ見ていると目がチカチカしてしまいます。パターン認識力が問われるといえよう。



モザイク当て

いかにもスーパーファミらしいモザイク処理を使ったクイズモードだ。何がどこで、何をしているかを4つの選択肢から選んでいく。早押しの腕は大切だが、お手つきには注意しよう。





5つの邪悪な感情を打ち破れ!

デュアルオーブ ~聖靈珠伝説~

■アマックス ■93年4月16日発売予定 ■9,700円 ■バッテリーバックアップ

RPG

12M

ラーゼスの使命を受けた4人の仲間が集結した!

ア列トスの山で伝説の聖龍ラーゼスに出会った主人公ラルフは、邪魔の源、「パンジエ」を封印する使命を受ける。そして、その使命をまとうするために、いっしょに旅をする3人の仲間を探しに旅に出る。

「デュアルオーブ」の物語のはじめはこんな感じ。最初のうちはよくあるファンタジーRPGのノリで進むが、途中から近代の産業革命の時代を思わせる世界も登場する。今回は、その2種類の世界の敵キャラを比較してみる。また、4人の仲間がそろったところから、改めて物語を紹介しよう。



ラーゼスから重大な使命を受けたラルフ。



新しい仲間ルミエスはこんなキャラクター。



4人の目の前に広がる新たな国デューサス。ニューポリドスの市長からの依頼で「ラーゼスの光」を求めてここにくるのだが、手に入れるまでに度重に躊躇した事件が控えている。

地上世界と地下世界の敵キャラを見てみよう

地上世界



ゴブリン

ゴブリンの城内、その周辺で出現する敵キャラ。



ドゴラ

ベガシオンの城近辺で、ほかの敵キャラと一緒にで出現することが多い。



ビャクオウ

デューサスの国へ產つてすみ通する牠。そのわりに弱い。



リザードマン

デューサスの洞窟で見かける剣と盾をもったトカゲ男。

地下世界



サンダーアイ

雷による攻撃が強烈な機械的キャラ。さすが地下世界の魔だ。



ステイッカー

地上世界には出来はならないマニカルな敵キャラ。やはり強い。



モビルナイト

地上世界でいう「ジャイアント」。攻撃力がかなりあるのだ。



タンクバトラー

車の上にゾンビに乗っているという不可思議な設定の敵キャラ。

ポリドスの町からのストーリーはこうなる

◎前回までのストーリー

皇龍ラーゼスからの使命のもと、仲間を探していたラルフは、テオ、リズと出会い、残る最後の仲間ルミエスを求めて妖精の森、カイザの塔へと向かう。

塔の最深部では、妖精の村か

ら大切なカギを盗んだペオが待っていた。ペオからカギを取り戻し、妖精たちに返してから、セント・バッカスへ戻ってルミエスと合流する。ついに仲間がそろい、新たなる旅が始まる。



妖精のカギを忘めてカイザの塔へ潜入だ。

やっと4人になったラルフたちなのだ。

魔虚と化したポリドスの町

セント・バッカスで、ポリドスが怪物に襲われたとの情報が入る。慌ててかけつけると、すでにそこは魔虚と化していた。少し歩くと、マテスンという人物が話しかけてくるぞ。



悪いやつではなさそうだ。



こんなにボロボロになっちゃって……。

市長の依頼を受け、ふたたびポリドスの町へ戻る

市長に話を聞くと、ポリドスのシンボル「ギヤマンのかざり」を忘れたので、取り返してほしいとのこと。願いを聞き入れて、

ポリドスに戻るパーティー。ちょうど可の真ん中あたりにある塔のなかに入ると、今まで以上に強敵が待っているぞ！



塔の最上部に「ギヤマンのかざり」があるぞ。見つけたらラーフリドスへ帰ろう。

悲しみにくれるニューポリドス

マテスンの話では、町の人はみんな東へ逃げていった、とのこと。東へ行ってみると、新しい町ができていた。その名もニューポリドス。ポリドスの町の生き残りが作った町だ。



ポリドスの町で死んでしまった人の墓だ。



町のシンボルを忘れた市長。ドジめ。

ニューポリドスの町で 船を手に入れテューサスの国へ

ラルフたちがポリドスで「ギヤマンのかざり」を探していたところ、セント・バッカスは何者かに襲われていたらしい。



「ギヤマンのかざり」をもって市長のところに帰ると、セント・バッカスを救うために、東にあるデューサスの国に渡り、「ラーゼスの光」を取ってきてほしいと頼まれる。船を与えたラルフたちは、東の海へと船出するのだった。



デューサスへと旅立つラルフたち。海上の嵐にも注意しき。

前作Ⅲから2年、いよいよイースI・IIの完全統編版が登場!!

イースIV ~MASK OF THE SUN

■トンキンハウス ■発売日未定 ■価格未定 ■バッテリーバックアップ

A/R

12M

“セルセタの樹梅”に足を踏み入れたアドルの冒険

はっきりいって、こいつは大ニュース！ シリーズ最新作「イースIV～MASK OF THE SUN（太陽の仮面）」の発売が決定したのだ。

物語は、激しかった戦いを思いながら砂浜に1人たたずんでいたアドルが、浜辺に打ち上げられた手紙の詰められた小瓶を見つけることから始まる。手紙にはセルセタの文字でこう書かれていた。

「勇者よ、セルセタの樹梅を救ってください……」。アドルは手紙

の呼びかけに応えて、セルセタへ向かうことを決意する……。

このIV、システムは前作のIIIとは違って、I・IIと同じクオータービュー画面になる。半キャラずらし攻撃のようなテクニックも使えるらしい。ストーリーもシステムもI・IIの直接の統編になると、スアーフィードでⅢしかやってないファンには、かなり新鮮じゃないだろうか。



これは防具屋のようだ。やっぱりRPGの基本は鍛冶ですかねえ。

こちらは開拓者の画面写真。前作IIIとは違う、クオータービュー画面になっている。

また発売日などのくわしい情報は入っていないが、イースファンもそうでない人も、ぜひ期待して



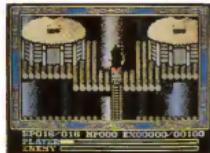
宿敵エルティール！



この画面はダンジョンのなか？ 味の流れがあるってことは、下水道かな？



この間で、アドルにどんな出会いが待っているのだろうか。



机上の机並み、セルセタの酒場のなかには、いったい何があるのだろう？

大人気のヒロイン・リリアも大活躍!!

イースといえば、アドルとそのまわりを囲める仲間たちが印象的なゲームだ。当然今回のIVにも、フレア、ルタといったお



主人公アドルの進捗！ 印象的なビジュアルシーンがビンパ入るはず。

なじみのキャラが登場。シリーズのファンにはうれしいところだろう。非常に人気の高いヒロイン、リリアもストーリー上重要な役割で活躍する。またカーナ、リーザという、二人のヒロインも登場する。リリアも含めて大々的にブッシュするって話だから、注目しておこう。

また、IVでは敵側のキャラにもスポットが当たられる。悲劇のボスキャラ（美形）エルティールと、彼をひたむきに慕う少女リーザとの悲恋。グルーダ、ガディス、バミーのお約束な悪

役三人衆。と、キャラの説明を聞いただけ、彼らがどんなふうに

ストーリーにからんでくるのか、非常にたのしみだ。



「イースIV」の登場キャラクター。おなじみのメインキャラを中心に、IVのオリジナルキャラが並ぶ。右端の3悪はっていうのが気になる。

超ド迫力対戦格闘ゲームがついにスーパーファミで登場

龍虎の拳

■ケイアミューズメントリース ■発売日未定 ■価格未定

ACT

16M

■スーパーファミ版画面写真を初公開



リョウ・サガザキ

相撲家タクマ・サカザキの息子として生まれ、相撲及空手を師事する。『龍虎の拳』の主人公の一人だ。

龍虎の拳

STORY

アメリカのとある田舎町。ここでは毎夜のようにストリート・ファイトが行われ、富と名声を求める若者たちが集まり、血で血を洗う壯絶な戦いを繰り広げていた。

そんな若者のなかに、極限流空手伝承者リョウ・サガザキの姿があった。幼いころに母を亡くし、父親とも生き別れ

ゲームセンターでも大人気だったNEO GEOの対戦格闘ゲーム「龍虎の拳」がよいよスーパーファミコンで登場する。今回スーパーファミ版の画面写真が入手できたので、ここにドーンと大公開だ。『龍虎の拳』は、NEO GEOのハードの性能をフルに生かし、キャラクターの動きに合わせて画面全体を常にズームイン・ズームアウトさせるという、まるで映画を見ているような迫力満点の格闘ゲームなんだ。もちろんスーパーファミコン版でも、NEO GEOに負けないくらい大きなキャラクターが画面のなかで所狭しと埋めきるぞ。

このゲームのもうひとつポイントが「気力ゲージ」だ。コマン

になった彼は、妹のユリと二人だけで暮らしており、生活費を稼ぐために毎夜ストリート・ファイトに興じていたのだった。ある夜、いつものように戦うリョウの前に一人の男が現れた。男の名はロバート・カルシア。幼いころリョウとともにリョウの父から相撲及空手の修業を受けた男である。そのロバートがリョウに衝撃的な事実を告げた。

ユリが脳に刺され、サウス・タウンに連れ去られたというのだ。欲望と犯罪の渦巻く街サウス・タウン。ここではユリの身にどんな災事がふりかかるかわかったものではない。さらわれたユリを救い出すため、二人の若者は危険な街サウス・タウンへと乗り込んでいった……。



これがスーパーファミ版の画面写真だ。こんなに大きなキャラクターが動くのがたまらん。



ロバート・カルシア

実業家アルバート・カルシアの息子。彼もまた相撲及空手の達人。



ロバートと相手の激しい2人熱戦モードでは8人の相手から好きなキャラを選べる。もちろん、キングもだ!!



魔界を救うために戦うぼっくん！

超魔界大戦どらぼっちゃん

A/R

8M

■ナグザット ■3月19日発売 ■8,800円 ■バッテリーバックアップ

親切設計がうれしいRPGでぼっくん！

ナグザットから発売される「超魔界大戦どらぼっちゃん」は、本当に親切でかわいいところに手がゆき、かわいい気持ちのよいゲーム。設定やシナリオもほのまのとしていて、だれでもすぐかわいい気分でプレイできそう。アクションがちょっと苦手な人でも心配ご無用。安心して遊べるよ。



顔の向きに注目。呪の移動も慣れておいたほうが後半のダンジョンで楽ができるよ。

十字キーが8方向に使って、移動はもちろん、人の顔の向きまで斜めになったりするのも新鮮で、かわいいキャラのアクションを十分楽しむことができる。

RPGおなじみのレベルアップは携帯電話で教えてくれるなど、ちょっぴりオシャレで、ユニークなシステムもいっぱいだ。



魔法收穫は気持ちよく決まる。ボタン操作をまかげて無理せずしないでね。

なんたってショッピングだ！

RPGに欠かせない買い物ももちろん楽しめる。ハットと体力を回復する魔法カードはショップで買うんだ。モンスターを倒すときどきコインが現れるので、こまめに集めて貯金しよう。魔法カードは何が出るかお楽しみというあたりもなんとも心に嬉しい演出だよ。



秋田県の横にいるのはセーフをしてくれるおじさんだ。ダンジョンのなかにもいるよ。

魔法カードは何が出るかわからぬ。運営によるよ。

ぼくはドラキラヤのプリンスでぼっくん

さていよいよ冒険が始まる。ここは魔界といって、その名のとおりモンスターたちが暮らしている世界だ。魔界にはドラキラヤ、バンパレラ、オオワルサーという3人の王様がいるのだが、どらぼっちゃんはそのドラキラヤの息子なんだ。そうそう、やんごとなき王子様っていうわけ。



いろいろ乗り物が出てくるけれどちょっと頼りない……

場所はしゅぎょう島の入り口。なにやら妙に派手な車から降りてきたのが、どらぼっちゃん。羊の執事さんたちや、四千年も仕えてきた執事長もいる。どらぼっちゃんは本当はまだお城で遊んでいたいんだけど、執事長が言うにはドラキラヤのプリンスとしてしっかり修行する義務があるんだって。



せっかく知らせに来たというのに、執事などはどらぼっちゃんの態度にカミーラは怒ったぞ。

やっぱり強く賢くなければ立派なプリンスとはいえないからね。

そこにバンパレラの女王カミーラが走ってきた。なんとオオワルサーが魔界征服を企んでいるという非常事態が発生したのだ。修行もまだなのに、ドラキラヤを守る使命が幼いどらぼっちゃんにのしかかってきたのだ。



秋田県を見送られてどう修行の始まりだあー、がんばるぞー。

こんな顔も……

とにかく派手なアクションがいろいろ用意されているのがうれしいね。どらぼっちゃんは本当に表情豊かなのだ。



やいへり人間じゃないといえ。

修行はつらいでぼっくん

その1

丸太飛び

Bボタンでジャンプ
泣く泣く修行に出かけるだらぼっちゃん。白髪のご先祖様の言うことをよく聞いてがんばろうね。

まず最初の修行ジャンプは、敵の攻撃をかわすためになんとしてもマスターしたい。転がってくる丸太を15本飛び越えよう。あわてずにBボタンをタイミングよく押して、ひょいひょいとジャンプすれば軽い軽い。



その2 岩くだき

Yボタンでマントアタック

次なる修行はマントアタック。転がってくる岩を30個避けながらだりだりと跳ねるところが結構大変だよ。すぐに回復するからあまり心配はいらなければ、注意して修行しようね。



その3 風船の糸切り

Yボタンでハットブーメラン

不思議なシーソーに乗って、空高く飛び上がっただらぼっちゃんを待っていたのは、3つ目の修行ハットブーメランだ。空中で舞っている風船の糸を15本切らなければいけないぞ。Yボタンを押しながらしていると帽子が真上に浮かぶので、飛ばしたい方向に向けてボタンを放してアタックだ。離れた位置から攻撃する練習だよ。



その4 試練の杖

とにかく攻撃

いよいよ修行も最後の総仕上げだ。さすがに最後は、超ごわいご先祖様の試練の杖が相手。杖は前後左右に移動するうえ殴りかかるくるぞ。ジャンプとマントアタックを併用させたり、今までの修行を生かしてとにかく全力で挑もう。勝つとごほうびに魔法カードをストックできるケースがもらえるから、お楽しみにね。



さあ、本番突入でぼっくん

修行を立派に耐え抜いただらぼっちゃんがでりん村に戻ってきて来る時、平和なはずのこの國の様子がなんだかおかしいぞ。そう、実は大変な事態になっているんだ。カミーラが言っていたとおりオオ

ワルサーの悪だくみが始まっていて、オオワルサーの部下エンドラがなんとドラキラヤ城を占領してしまったといふんだから一大事。さあどうする、だらぼっちゃん!?

魔界を救うんだあ〜!!



ひょうひょう

おもな魔法カード

ヒョウギースカード		体力を完全に回復してくれる
大兵团にマントカード		体力を少し回復してくれる
魔界カード		いつでも魔界のドアに開かれる
ごとうもりカード		体力を完全に回復してくれる
透明カード		ヘソのこうしりが加热してくれる
魔界憑依カード		一定時間憑依になることができる
魔界憑依カード		ここにも置いてない必須アイテム

エンドラ



地中海通りもパークプレイスもキミのもの

モノポリー

■トミー発売中 ■9,700円 ■バッテリーバックアップ

TAB

8M

世界中で親しまれているゲームにチャレンジ

世界中で最もボピュラーとされているボードゲーム、「モノポリー」のスマート版が出たぞ。

実際には2人から8人くらいまで遊ぶことができるんだけど、このスマート版では最も適正とされている5人でゲームを進めていくことになる。そのうち、プレイヤーは2人まで参加することがで

き、あとのメンバーは、コンピューターが個性的なキャラクターを用意してくれるのだ。メンバーの一部を右のページで紹介しておいたから、読んでみてちょうだい。

さて今回は、ゲームの流れを追いかながら、簡単にルールを説明しよう。遊んだことのない人は、この記事でしっかり予習してね。



赤井重臣氏もモノポリーが楽しい。オープニングでステキなメッセージを贈ってくれるのだ。

モノポリーの席にはゲーム部屋がたくさん。部屋ごとに違う対戦相手が、キミを待ち受けている。



第1段階

サイコロを振って



まず、サイコロを2つ振って、出た目の合計分だけマーカー動かす。そして止まったマスの表示に従う。ゾロ目出した場合は、もう一度サイコロを振ることができるが、3回目ゾロ目のときはコマを刑務所に入れなければならない。

権利書を購入したり

止まった場所に土地の権利書が置いてあつたら、それを買うことができる。買わなかった場合は、課税になるぞ。

レンタル料を支払ったり

すでにだれかが権利書をもっているマスに止まつたら、所定の額を刑務所に支払わなければならない。

カードを引いたり

刑務所に入ったり

税金を払つたり

チャンスカードや物品など、さまざまなマスがあるぞ。刑務所は「国外外のようなもの」。

第2段階

同じ色を集めよう



同じ色の権利書を全部集ると、そのままだれかが止まつたときに支わなければならないレンタル料金がアップするぞ。また、鉄道会社や公共会社も、全駅集めるとレンタル料金がアップするよ。



サイコロの目だけをあてにして同じ色の権利書を全部集めるのは難しい。そこで、ほかの人に権利書を譲ってもらえないか? どうかの交渉が必要になるのだ。

第3段階

家を建てよう



家を建てたの園、建ってる家があればまだまっとうに権利書をもつていても、さらにお金を出せば、ホテルを建てるこ



ともできる。家の建て方には、「1軒に集中して建ててはいけないなどのルールがあるので、ウインクのメッセージをよく見て判断しよう。

目標せモノポリー

新アイテム、新ステージがいっぱいだ～

スーパー・ボンバーマン

■ハドソン ■4月28日発売 ■7,800円 ■パワード

ACT

4M

作るぞ!!



やられちったー



敵キャラは、何回も攻撃しないといけない奴や、おなじみの奴などさまざま。



〔完全燃焼究極爆発!!〕

ハドソンといえば、対戦が熱いボンバーマンというくらい有名なゲームだけど、それがついにスーパーファミコンにも登場することになった。このスーパーファミコン版は、

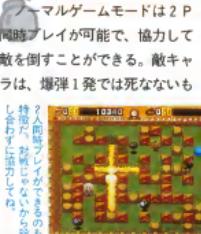
ノーマルゲームと対戦ゲームにモードが分かれている、それぞれ新しいアイテムや敵キャラが登場する。対戦は最高4人までだけど、熱さは全然変わらないぞ。



どんどんパワーアップしていく快感は誰だにしかわからないゲームだよね。

〔モードは2つあるのテース!!〕

まずは2Pノーマルゲーム



ノーマルゲームモードは2P同時プレイが可能で、協力して敵を倒すことができる。敵キャラは、爆弾1発では死がないものもいるので、同時プレイは必要不可欠なものになっているのだ。ステージの最後には、デカキャラボスが待ち構えているぞ。



会これがMAP!

今回はこの島のいろんなところを走りうる。島の面積の大きなところや、ドーム形のようところもあるぞ。やりがいがありそうだ。

ステージは、10の面で構成されていて、最後の面にはボスがいるのだ。どこが弱点だろう?

そして4P対戦ゲーム!! やっぱり熱い!

ボンバーマンといえば、やっぱ対戦。PC版は最高5人で遊べたけど、このスーパーファミコン版は4人まで。1人減っちゃったけど、面白さは変わらないぞ。その代わり、パンチという新アイテムが登場し、

筋骨マークの病氣も増えたのだ。また、いろいろ変わった仕掛けのある面数が12面とグーンと増えまくった。もちろん昔からのシンブル面も、ちゃんと用意されているので安心してね。



スゴイステージが12面もあるのレース!!

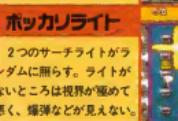
ボヨヨンシャンプ

丸いジャンプ板があるところに行くと、画面から飛び出すほどジャンプする。着地地点はランダムなのだ。



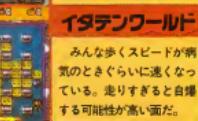
ギンギンパワー

周りにプラズマが走り、最初から爆風が最高になっている。アイテムはなく、「1人爆弾は6つまで」。



ドカンテボカン

四方に中心に土管があり、そのなかに入るどこにいるかわからなくなる。なかに爆弾を置くと面白い。



モッティケアイテム

いちばん外側にアイテムがずりと並んでいて、早く取った人が有利になる面なのだ。



ポッカリライト

2つのサーチライトがランダムに飛らす。ライトがないところは視界が悪くて悪く、爆弾などが見えない。



イタテンワールド

みんな歩くスピードが病気のときぐらいで速くなっている。走りすぎると自爆する可能性が高い面だ。

史上最強！超コミカル相撲ゲーム!!



つっぱり大相撲

～立身出世編～

SPT

8M

■テクモ ■3月26日発売 ■9,000円 ■バッテリーパックアップ

つっぱりかまひで、よかですか？ごつつかんで!!

なんと、女性の力士まで登場するということで注目されている相撲ゲーム「つっぱり大相撲」。今回は1人プレイ用の「相撲人生出世モード」を中心に紹介だ。厳しいけ

力士のタイプは4種類



見事に勝ち越せば

力士王	力士王
力士	力士

いこをしっかりこなし、強力な必殺技を習得して日本一強い横綱を目指そう！

名前

戸田義則・朝日・鶴巣・
光安・宮草・喜知・力士・
千賀・子雲・貴・若狭・紀伊
・山内・天・寺・義重・玉

名前を覚えてできる学年まで
つけるのが目標です。



出世!!



このようにして、どんどん勝ち進んでいくと、出して大闘。横綱にのなれるのだ。がんばれ!!

大技の手引き

～君だけに教えちゃうよ(ウソ)～

場所をいくつも進んで横綱に出世していくと、親方や捲物などでアドバイスや必殺技を教えてくれることがある。必殺技は技名鑑を見れば出しが載っているので、うっかり忘れてても大丈夫なのだ。



ライバル力士は倒すのみ

●百代富士●

相撲界をリードする大横綱。得意技は鯉の踊り投げだ。



●力 王●

春夏秋闘がモットーのガンバリや。得意技は肩すくし。



●狂 第●

パワーあふれる暴れん坊。得意技は八うそ浴びせ倒し。



●首 丸●

南海の大鰐と恐れられている。頭突きが圭せい。



●場 物●

怒ったときの大技が怖い。得意技は、ちやぶたい返した。



●井 戸 泉●

ドッシリ安定した力をもつ力士。得意技は首投げ。



●貴 王 子●

実と名をそなえた角界の貴公子。得意技は突き落とし。



●夢 二 引●

うなれ豆鉄砲のガツツ野郎。得意技はぶんぶん投げだ。



そのほかにも……

以上の力士のほかにも、技のキレた技花やスピードあふれる舞風など強いヤツがいるのだ。

2人プレイもOKだ!!

このゲームのもう一つのウリは2人対戦が可能な「部屋別対戦モード」。5つの相撲部屋からそれぞ



れ好きな部屋を選び5人の対戦を行いうものだが、土俵の種類が南北の島や、自由の女神の顔のようなものなどかなりユニーク。もちろん同部屋対戦もできるので、不公平もないぞ。

う~んトロピカル





崭新的世界観で展開する近未来 RPG

龍騎兵团ダンザルブ

■ユタカ・ハンダイ ■4月発売予定 ■9,500円 ■バッテリーバックアップ

RPG

8M

真実の世界を見極めろ！

「龍騎兵团ダンザルブ」の舞台になっているのは、オーバル軍とダマイア軍という2大勢力が、日夜激しい戦いを繰り返している荒廃した近未来の世界だ。ストーリーは15話構成になっていて、1話クリアするたびに新たな事実や謎が

しだいに解き明かされていく。

とにかく、ストーリー面がしっかりと描き込まれているので、しだいに解き明かされていく意外な展開は、なかなか目が離せない。今回は、序盤の2話「戦闘シーン」のさわりを紹介しちゃおう。

過酷な戦いが主人公を待ち受ける

オーバル軍の兵士訓練生のマシュー・ロビン。彼は父と兄の部報をきっかけに、彼の父が開発したスーパー・モノロイド・レッドドラゴンのパイロットに選ばれたのであった。そしてマシューは、オーバル軍最強部隊「ダンザルブ」に入隊したのだが……。

マシュー

父と兄が殺され、母と妹が捕縛にそして、ダンザルブに入隊したのだが……。



迫力のバトルシーン

バトルシーンはキャラ同士で戦うものと、モノロイド同士の戦闘が楽しめる2パターンが用意されているぞ。それらの戦闘は、イベントによって楽しめるので、ステージごとに変化するってわけだ。

また、戦闘は距離の概念があるため、前列と後列どもは命中率や

ダメージが違ってくるぞ。武器も

銃器や弓、剣や機関などがあるの

で、敵の位置を考慮して効果的な

ものを選んで戦おう。



MISSION 1

最初の任務は容赦なく……

訓練生であったマシューを迎えたダンザルブ隊の態度は冷やかだつた。しかし、そんなことに落ち込んでいる暇もなく指令が飛び込んできた。エネルギータンクのある補給基地が、ダマイア軍のサイホーク戦士に襲撃されたというのだ。急げ！ ダンザルブ隊／



始まれば、マシューは

立ちはだかる敵はサイボーグ戦士だ。

MISSION 2

レッドドラゴンを守れ！

初戦を何とかこなし、ほっとしたのも束の間、次の指令が。今度は輸送中のレッドドラゴンをダマイア軍が狙っているらしい。コントラ陣地のために合流地点に急行するタンザルブ隊であったが……。



これが
スーパー・モノロイド
レッド
ドラゴンだ！

メンバーは好みでセレクト



ジャニス
医療部門を担当
疲つかたら女性
に介抱してもら
こう



キム
精神疾患医師
空母船 戦艦
彼女のヘルカ兵の性
能を左右する



ラナ
英才教育を受け
たエリート少女
彼女には意外な
秘密がある



オーバル軍最強の部隊「ダンザルブ」。彼らは個性派そろいの強者たちだ。ゲームが進むにつれ、新しい仲間もさらに続々登場するぞ。



ダークブレイン軍をたたけ!

ザ・グレイトバトルIII

ACT

10M

■バンプレスト ■3月26日発売 ■8,700円 ■バーコード

ヒーローたちの技を使いこなせ!



攻撃方法の違う4人のヒーロー戦士を使いつけて戦える「ザ・グレイトバトルIII」は、前作「ラストファイターズ」のシステムを引き継いだ、2人同時プレイのアクションだ。ヒーローたちの攻撃方法が違うといっても、技の出し方はキャラチェンジをしても、とまどうことはないはずだ。というわけで、今回は技の出し方を見ていこう。

攻撃&防御

Yボタンで、武器攻撃。
Yボタンを押し続けると
ダメ攻撃、敵をつかむと
組み攻撃だ。ガードは、
XボタンでOKだ。

通常



敵と組む



ダメ



ガード



武器と鎧を身につけ敵城を目指せ!

マップ画面



前作で激戦の末、魔王ザンエルを倒したヒーローたちだったけど、地球へ帰る途中、巨大な石に激突して時空の歪みにのまれてしまう。魔城が壊った4人の前には中世の兵隊が……。

兵に案内され、王に会った4人はこの国を占領している魔王ザンエルを倒してくれと頼まれる。なんと倒したはずのザンエルが、こんなところで悪さを働いていたと

ザンエルのいる場所は、
それにしてもよく、
そこまでやるやうな、
うまいもんね。

王様の見ている前でボスキャラと戦う。強いところを見てやるぜ。

2人プレイでは

このゲームの面白いところはなんといっても2人同時プレイできること。先のステージでは合体魔法を使えるぞ。



2人で力を合わせれば、何でもやれるはずだ。

仲の悪い友達とやると、ついつい燃えてしまう対戦モードもバッタリついている。あまり白熱しすぎてケンカしないでね。

白熱の対戦モード

仲の悪い友達とやると、ついつい燃えてしまう対戦モードもバッタリついている。あまり白熱しすぎてケンカしないでね。

ダッシュ



敵に向かってダッシュした戦士ロア。

ダッシュアタック



そしてYボタンで
でか足ギング

ジャンプ

Bボタンでジャンプだ。ジャンプ中にYボタンを押すと2段ジャンプができる、Yボタンを押すとジャンプ攻撃ができる。

ジャンプ



上から槍を振り下ろすライダーR.X.

大ジャンプ



レベルが上がると
下突きができるぞ。

必殺技

ステージの途中にあるお店で
巻物を買うと、
魔法を使うことができるぞ。

魔法



必殺技の魔法。画面内
にいる敵を全滅できる。





ダンクを決めて、迫力のゴールシーンを見よ!!

スーパー・ダンクスター

■サミー ■4月28日発売 ■7,900円

SPT

8M

実際のバスケをリアルに再現

ほんじやく 本物のバスケの興奮や臨場感、手汗にぎるゲーム展開をリアルに再現したのがこのソフト。プレイヤーは点減する選手を操作し、攻撃・防衛での異なるアクションを駆使して勝利を目指す。攻撃時はボールをもっている選手を操作、防衛時はRボタンでボールに一番

近い選手を、Lボタンであらかじめ決められた順番の選手に切り替えてコントロールする。試合はボールスからスタートし、4つのクォーターにハーフタイムをはさんで進む。同点の場合には延長戦となり決着がつくまで何回でも、クォーターを繰り返せるぞ。

攻撃

オフェンス

そのまま選手を動かすとトリフリ、Yボタンでバス。日本ではジャンプ、Aボタンでシートだ。3ポイントはジャンプしたほうが入りやすい。ダンクはゴール下でシートをする入りやすいぞ。



ボールをもったまま十字ボタンでドリブル移動、ハサも十字ボタンで入る選手の方向を入力してYだ。

防御 ディフェンス

日ボタンでジャンプ、Yボタンでアタック。敵のシートはタイミングを合わせてジャンプしてブロック。ドリブルしていく選手にはYボタンで防衛だ。



ゲームスタート

コート中央でボールを真上に上げ、両チーム各1名の代表選手がジャンプしてボールを取り合い、取ったほうが、攻撃を始める。



ファoul

ファoulを取られたらスローインとなる。ペナルティエリア内だとフリースローになる。



ダンクシート



各選手の能力を見極めよう

このゲームには8つのチームが登場するが、各チーム個性づけがなされている。その個性には選手の能力が深く関係し、選手を交代するだけでもチームの性格がガラ

データ画面

PLAYERS	NAME	POSITION	HEIGHT	WEIGHT	STRENGTH	POWER	SPD	SHT	PAS	DEF	FOU
M. HORN	M. HORN	F	6'8"	210	85	85	85	85	85	85	85
R. HORN	R. HORN	F	6'8"	210	85	85	85	85	85	85	85
D. RODD	D. RODD	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90
G. GILLIAMS	G. GILLIAMS	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90
M. LINDEN	M. LINDEN	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90
B. FINNINGS	B. FINNINGS	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90
S. HAYER	S. HAYER	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90
B. PAULZ	B. PAULZ	F	6'10"	230	90	90	90	90	90	90	90

各チームの前に表示されるデータ画面、選手交代するとそこまでの画面を使って選手を選択する。

りと変わってしまうことがある。各選手には7種類のパラメータが設定されていて、これはゲームスタート時に表れるデータ画面で見ることができる。スピードは、シュート成功率は、ディフェンス能力は……などなど、確認することは山ほどあるぞ。スターティングメンバー選択時や選手交代時などに参照していきたい。また、データ画面の一番下では防衛時のフォーメーションを変更でき、MAN TO MANでは相手チーム選手に1対1でマークがつき、ZONEではゴール前で守備を固められるぞ。

スタミナ(STM)

パワー(POW)

スピード(SPD)

シュート(SHT)

バス(PAS)

ティフェンス(DEF)

ファoul(FOU)

選手の体力で試合の出場時間により減少、減っていくとその選手本来の力が発揮できなくなるが、選手交代などで復活する。

スタミナの回復力を示す。選手交代、ハーフタイム、試合終了時の回復率、この数値が高ければ高いほど回復が早くなる。

選手の走る速さと、ドリブルの速さを示す。スピードが高ければ高いほど、速く移動することができる。

シュートの成功確率を示す。数値が高いほどシュートが入りやすく、逆に低いとタイミングを合わせても失敗することがある。

バス手の能力を示す。この数値が高いと、バスを出すときは性格になり、バスキャッチのときはキヤッチャ割合が広がる。

防衛能力を示す。バスカット、ブロックショット時、この数値が高いと成功する確率が高くなる。

1試合中にかかるファoulの回数。ファoulを5回すると選場となるが、試合終わるとクリアされてしまう。



「一对一で選手をつくつこなさいな、これか」

ターゲットロックオン！ ファイバー!!



スーパー エア ダイバー

SLG

4M

■アスミック ■7月発売予定 ■価格未定 ■DSPチップ搭載

超高速で繰り広げる3Dバトル!!

高速な演算を可能にする、話題のDSPチップを搭載することで、リアルでハイスピードな戦闘機のバトルを再現したソフトが登場する。『スーパー エア ダイバー』だ！

映画「トップガン」などに代表されるように、戦闘機のファイトはさまじい緊張感と、スリル、スピードにあふれている。

このゲームでは、実在する4種類の戦闘機から目的に応じた1機を選び、レーダーを使って敵を捕

らえ、ミサイルをロックして撃墜するといった迫力ある戦闘が体験できるのだ。さらに、今までのゲームでは体験できなかったフレア（敵の発射した赤外線追尾型の誘導ミサイルをかく乱、誘導する）の使用なども可能で、いっそう現実の戦闘機に近いバトルを繰り広げられるぞ。アフターパーナーや、キリモミで敵の後ろに回り込み迫力あるドッグファイトを思いきり楽しもう。



レーダーを頻りに敵を発見し、慎重かつ素早く撃墜せよ。操作テクニックだけでなく機材にも注意が必要だ。

対空攻撃と地上攻撃、どっちを選ぶ？

このゲームでは、大きく分けて2つのモードがある。

迫りくる敵の戦闘機をレーダーで確認し、バルカン砲やミサイルで撃ち落とすモードと、敵の対空陣地を潜り抜け、目標ポイントに急降下爆撃を行うモードだ。

4種類の戦闘機には、それぞれ

搭載する武器の重量規制があるので、サイドワインダー、スパロー、ナバーム、マーベリックの4種類の武器から重量に注意して目的に合ったものを選んで積み込もう。

あとは、ずらりと並んだ計器と、自分の操縦を頼りに任務を達成するのだ。

	F-14D SUPER TOMCAT USA ENGINE : F404-GE-400 LENGTH : 21.8 m HEIGHT : 4.83 m WEIGHT : 22,725 kg
	F/A-18 HORNET USA ENGINE : F404-404-00 LENGTH : 14.52 m HEIGHT : 4.47 m WEIGHT : 10,955 kg
	TORNADO IDS RAE10 ENGINE : T30-67-000 LENGTH : 17.36 m HEIGHT : 4.47 m WEIGHT : 20,850 kg

これが使用できる最新型戦闘機だ!!



敵戦闘機編隊を迎撃せよ!!



正面から迫りくる敵にロックオンしてミサイルをふち込め!!

敵前戦基地を爆撃せよ!!



対地攻撃では、マップ上に目標物が表示される。決済や爆弾に注意しよう。

SOS
SOS
.....



坂口征二が監修したプロレスゲームの決定版

新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢

ACT

16M

■バリエ ■8月発売予定 ■9,800円(予価)

戦士たちの超戦闘IN闘強導夢

バリエから8月に発売される予定の「新日本プロレスリング超戦士IN闘強導夢」は、新日本プロレスの社長、坂口征二氏自ら監修したプロレスゲームの決定版なのだ。このゲームに登場するレスラーは当然実名。さらに新日の各選手の動きが忠実に再現されているのだ。技をかけるタイミングや選手の微妙なクセも表現され、このゲームに対するこだわりも大だ。

そのうえマルチタップ対応も予定されているのもうれしいかぎり。夢のタッグマッチが実現するぞ。



本日発売する新日のレスラーたちは



技をかけるタイミングや選手の動きをリアルに再現しているのだ。

超リアルな必殺技が炸裂!



このゲームで登場するのは新日本プロレスの実力レスラーばかり。さすがに格闘技が炸裂していく。

このゲームに登場する10人の超戦士たち

リアルな実写取り込み

このゲームには新日本プロレスに所属する10人の人気レスラーが登場する。実写で取り込まれた各選手の表情はもちろん、各レスラーの動きもリアルだぞ。



長州力



ご存じ新軍團長州力。スコーピーオンズドロップは長州だけしか使わせる必殺技なのだ。相手と組み合ったときBボタンを押しながら十字キーを押すこの技が

藤波辰爾



藤波の必殺技といえば、ドロゴンブレックスキールド。相手と組み合ってからBボタンを押すと相手が倒れる。トップボーカルのドランクロケットも強力な技だ。相手がダウンしたら、さすがドロゴンスリーイホールドで決めてやれ。

駒 浩



けられる。さらにトップボーカルのドランクロケットも強力だ。

ザ・グレート・ムタ



トップボーカルからのムーターサルブルーブラックホールドを実現してもらっている。トップボーカルの相手からブライダントーントロップを振り出せのは長州とこのだけ。これ技が大きく違っている個性レスラーなのだ。

橋本真也



相手と組み合ったときAボタンを押すとBボタンを押すとD-D-Pを必殺技としてしまう。Bボタンによる地獄蹴き、相手がダッシュしている間にBボタンを押すと受けられる。壁蹴りも強力。地味な技だが、払い腰という体技だけができる多彩な技をもつ。

蝶野正洋



必殺技はS-T-F。組み合った際勢からBボタンを押すとこの技がかけられる。蹴れていたとき、Aボタンを押すとダブルサキック、走っているときにAボタンを押すと走り込みヤクザキックが使える。多彩な技を得意としているのだ。

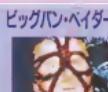
駒 浩



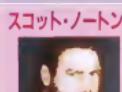
ノーザンライトストープレックスホールドを実現してもらっている。トップボーカルの相手からブライダントーントロップを振り出せのは長州とこのだけ。これと組み合ったときAボタンを押すと放たれるバーフラッシュを強めにしている。



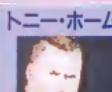
おなじみのマスクをぶついた戦神サンダーライガー。トップボーカーに上等でからAボタンを押すとシュータイングスルーブレスという必殺技を繰り出しがち。それが得意の超戦士だ。



この選手の必殺技はペイダーハック。そのままハーマーンパンチ、ペアハングなど、パワーにものをいわせた技を得意とする。アルビンソン(ワーキングパンチ)といい技が使えるところなかなかないがいい。いわゆるパワーボ添手なのだ。



相手と組み合ったときAボタンを押すと放たれるバーフラッシュを強めにしている。この選手は一人なのだ。



西烈火パンチ、フックアーム、3段蹴など、パンチ系の技を得意とする選手。必殺技はフライングショルダーパック。トップボーカーT.Aボタンを押すと相手にものもなし。そのままホールドしていくことも可能だ。



ブルースブラザーズ再結成のうわさってほんと?

ブルースブラザーズ

■ケムコ ■3月26日発売 ■7,800円

ACT

4M

（ジェイクとエルウッド、シカゴへGO!）

ヤングにはあんまりなじみがないかもしないけど、ジョン・ランディス監督のスラップスティック・ミュージカルコメディーの傑作「ブルースブラザーズ」、この映画がもとになったゲームがケムコから登場するぞ。

映画ではジョン・ペルーシが扮するジェイクと、ダン・エイクロードが扮するエルウッドの凸凹コンビがおかしかったが、そのドタ

バタバタが今度はスマートに再現されるのだ。

当然、2人同時プレイもできるから友達と一緒に楽しめるぞ！



ジェイクとエルウッドの2人で協力して、ステージクリアをめざそう！

特徴ある2人を操ろう！

俺、エルウッドはジャンプがお得意！



俺、ジェイクはスピードなら負けないぜ！



前半のステージをほんの少しだけ紹介

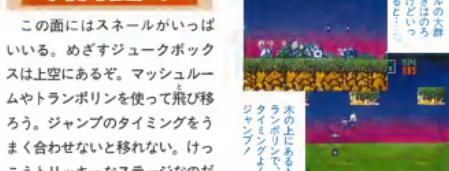
STAGE・1

1人プレイのときのみ遊べる面。いきなり鉄球回転していくクリアするのが難しい。ジャンプ力に優れるエルウッドのほうが、クリアしやすいかもね。



STAGE・3

この面にはスネールがいっぱいいる。めざすジュータンボックスは上空にあるぞ。マッシュルームやトランボリンを使って飛び移ろう。ジャンプのタイミングをうまく合わせないと移れない。けつこうトリッキーなステージなのだ。



ステージ序盤に登場する敵キャラ

●モスキート

トリッキーな動きで襲いかかってくる蚊。ステージ1からいきなり登場してくる。レコード1枚でやっつけられるが、とにかくうとうしい。早めに倒してしまおう。



●ローンモアー

近づくと煙をあげながら勢よく襲いかかってくる芝刈り機。レコードを3発当てないと倒せないぞ。しかし、動きがパンターンなので、ねらいはつけやすいのだ。



●スネール

見てのとおりかたつむり。動きはどろいが、大群で出現する。そんなに怖くないのでは無理に倒す必要はないのだ。のちのため、レコードは使わずに取っておこう。



●マントラップ

地味な存在だが、近づくといきなり飛びかかってくる人間用のワナ。ジャンプしたときに噛みついてくる。こいつが近くにいるときは着地する地点を確認しておこう。



リッチマンめざしてGOGO!

ラスベガス ドリーム

TAB

8M

■イマジニア ■発売日未定 ■価格未定 ■パッテリー ベックアップ ■マウス対応

超本格派ギャンブルゲームの登場だ!!

つい先月アメリカのラスベガスで行われたワインターCES(見本市)で、任天堂から公開されたばかりのスーパーNESの最新作ソフト「VEGAS STAKES」がタイトルも新たにイマジニアより発売されることになった。

CESではそのグラフィックの素晴らしさやマウスでの操作性のよさ、4人プレイまで可能ということなどで話題を集めたこのゲーム。もちろん、ゲームの内容も、ブラックジャック、ルーレット、ポー

カーなど5つの本格的なカジノゲームとさまざまなイベントが楽しめ、なかなか面白い。ギャンブル好きの人にはおすすめの一本だ。



アメリカのネバダ州にあるカジノのメッカ、ラスベガス。ギャンブル好きな人々が訪れる町。君はこの町でどんな夢を見るのか…。

5種類のギャンブルで稼ぎまくれ

このゲームでは、1人プレイ専用のベガスドリームと1~4人までプレイできるワンスポットとい



う2つのモードがある。

まずプレイヤーは、パートナーを用意された4人のなかから1人選ぶ。彼(彼女)らは、ゲームの説明やアドバイスをしてくれたり、途中で起きるいくつかのイベントに参加する頼もしい相棒だ。パートナーが決まったら、さっそく所持金1,000ドルを元手にカジノへ。

ブラックジャック

トランプゲームのなかでも最もシンプルなゲームのひとつ。ルールは簡単で、配られたカードの合計が21に近いほうが勝ち。ただし、超過すると無条件で負け。

スロットマシン

コインゲームで遊んだことがある人も多いだろう。全部で12通りのアリがあり、最高は200倍! 当たったときにコインが音を立ててくるのが快感。

ルーレット

カジノといえばルーレット。赤と黒に分けられた数字が書かれたボードにコインを賭けて遊ぶゲーム。ズバリその数字を当てると大きいが、なかなか当たらないぞ。

クラップス

このゲームは知らない人が多いと思う。簡単に説明すると、サイコロを2つ振って、その目の合計や組み合わせを予想するもの。アメリカでは大人気のゲームだ。

ポーカー

このゲームでは自分以外の4人の参加者を相手に勝負することになる。4人の顔色や階付けをうかがいながらの引き分けがスリリングなゲームだ。



ラスベガスのカジノが舞台だ

ゲームの中には、SFっぽいもののやウエスタン風など、それぞれにコンセプトが違う、全部で5つのカジノがある。所持金と相談してどこで遊びか決めよう。



めざせ大富豪!



「子供の手前大を貰してください」とって、こんな面白いイベントが盛りだくさんだ。メッセージは発売時は日本語になるそうだ。

さらにパワーアップされた「餓狼伝説」がSFCに帰ってきた!!

餓狼伝説2

■タカラアミューズメント ■今夏発売予定 ■9,800円(予価)

ACT

未定

餓狼伝説2

SFCに移植決定!!

「餓狼伝説」といえば、NEO GEOで大人気の格闘アクションゲームだ。現在では「2」も発売され、その人気は衰えしらずなのだ。スーパーファミコンでは、昨年の10月に「餓狼伝説」の第1弾が移植。しばらくの間、どこのお店でも品切れ状態だったらしいが、3月12日に再販されたので、そろそろお店にも

並んでいるところだろう。

さて、前置きが少々長くなつたが、そんな大人気の「餓狼伝説」の第2弾が、いよいよスーパーファミコンに移植される。しかも、容量は16メガ以上ということだ。完全移植ということなので、いまから完成が待ちどおしい。期待してもらつていいみたいだぞ。

NEO-GEO版「餓狼伝説2」とは?

「餓狼伝説2」は、プレイヤーが8人に増え、選んだ1回戦の相手によって2回戦以降のキャラが変更したり、手前と奥の2つのラインも自分から移動できるようになるなどの、変更がくわえられていく。2人プレイモードでは、対戦はもちろん乱入もあり。同キャラ対戦も可能だ。



新たなる闘いの序曲

ギースがボカード兄弟に倒され、サウスタウンに平和が戻った。テリーは街に残り、アンディは日本、ジョーはタヒへ戻り、それぞれの日々を平和に過ごしていた。そんなある日、彼らのもとに差出されたのがこのようなことを。この真相を確かめるべく、3人はふたたび立ち上がった……。

SFC版「餓狼伝説2」への期待!!

昨年、スーパーファミコンに移植された「餓狼伝説」は、全キャラ完全移植や敵キャラの使用可能、オリジナル技の採用など、好感をもてる要素も多かった。しかし、餓狼

KING OF FIGHTERS



らしさでもある2ライン画面が削られたのは残念だった。今回の餓狼2は、完全移植ということなので、そのあたりも、ぜひとも忠実に再現してほしい。



餓狼2に登場する8人の格闘家たち



お待ちかねの新情報が到着！期待できそ～!!



シルヴァ・サーガ2

■セタ ■5月発売予定 ■9,800円 ■バッテリーパックアップ

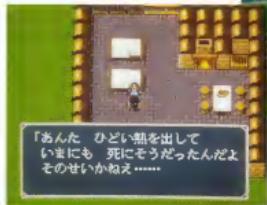
RPG
16M

闇迫るとき、光の戦士現わる！そして……ストーリーを紹介!!

昨年の情報公開から、グラフィックが美しいと大評判の「シルヴァ・サーガ2」。お待ちかねの新情報が到着したので、どんどん紹介していくよ。ところで、FC版の「シルヴァ・サーガ」をプレイした人は、このゲームをそのまま編集しているかもしれないけど、じつはちょっと違うのだ。

このゲームのストーリーはFC版のストーリーとほぼ同時平行で進行するんだ。いうなればバラレ

ルワールドってところかな。だからFC版でクリアしたイベントの続きを体験できたり、FC版では疎遠だった人と会話できたり、そういう人がパーティーに加わることもある。つまり、より深くミネルバトンの世界を楽しめるようになっているわけなんだ。FC版と表裏一体のストーリーを以下にかいつまんで説明しておこう。



最初のシーン。ベタの村に混じたバルスは、玲切な二ナおばさんに見殺されかけてもらう。



魔導士モーリンが仲間に加わる。モーリンは光の戦士と旅をしたこともある魔導師の魔導士だ。



このゲームには深夜の時間帯がある。これは夜の劇場シーン。フランキーが出ているね。

フィールド上でも夜になると両面が暗闇くなってしまう。モンスターの動きに注意。

この物語の世界＝ミネルバトンでは、光の神ハーンと闇の神ズームが終わりのない戦いを続けていた。世界が間に飲み込まれようとしたそのとき、光の神の代理人として現れた光の戦士は、勇敢に

間に立ち向かったのだった。そして、ミネルバトンにふたたび魔ものが現れ出したとき、光の戦士の血をひくというカイラル王子が世界を救うために旅に出た……ここまでがFC版の物語だ。

さて、魔の襲撃から、命からがら逃げてきた少年がいる。それが、このゲームの主人公バルス



なんだ。バルスは、光の戦士の血をひくカイラル王子のウワサを聞いて、故郷の村を救ってもらおうとカイラルを探す旅に出た。はたしてバルスは無事にカイラルと出会うことができるのか？ また神々の戦いの結末は……。その答えは自分でスーパーミニ版「2」をプレイして見つけてね。

傭兵&神像のオートバトル

このゲームのシステムの大きな特徴に傭兵と神像がある。なんと主人公のパーティーのほかに、傭兵と神像の2つのパーティーをもつことができるんだ。もし主人公たちが傷ついたらしく、コマンドで傭兵か神像のパーティーに切り替えて戦ってみよう。ただし、傭兵は武器のみ。ただしこれは武器の力強い味方になるぞ。

みて戦い、神像は魔法攻撃を中心に戦うので注意。傭兵と神像のパーティーはオートバトルなのでラクラク。なお、神像は回復することもできるが、傭兵は生き返らせることができない。HPには要注意。傭兵、神像をレベルアップしておけば、冒険の力強い味方になるぞ。



神像はレベルアップすると使える魔法も強力になる。画面をかなり楽にしてくれる。

神像はレベルアップしたら全体させて、さらに高い神像を作るこどもできる。波動に向けてレベルアップに熱もう。



アトラス王子の冒険が始まる……

ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ

RPG

12M

■エボック社 ■6月発売予定 ■9,800円(税別) ■バッテリーバックアップ

英雄伝説ふたたび…より遊びやすくなつて登場だ!

あの英雄伝説がスーパーフミによ
みがえる。今度はセリオスの息子
アトラスが大活躍するのだ。

この「II」の舞台となるのは前
作から20年後のイセルハーサ。フ
アンにとっては、ちょっと懐かし
い地名なども登場するかもしれない。
もちろんセリオスも、今作
では王子アトラスの父“セリオス
国王”として、ストーリーに関わ
ってくるぞ。

ストーリーやキャラクターなど、
ゲームの基本ラインはパソコン版
と同じだけれど、スーパーフミに移
植されるにあたって、大幅にブレ

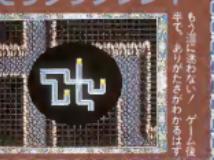
イしやすくなった。画面のかなり
の部分を占めていたウインドウが
小さくなり、より広範囲のマップ
を一度に見ることができるように
なったんだ。戦闘画面もスッキリ
整理され、美しいグラフィックを
バッタリ楽しむことができちゃう
のがウレシイ。



ウインドウが
見やすくなつたぞ



まれ、国王は平和と幸福に満ちあ
ふれていた。アトラスは、父同様、
両親のもとをなしてエルアスター
の街に住んでいた。そんなある日、
イセルハーサ全土に大地震が起
こった。被害は大きかったが、人々
の努力によって、
街はみるみる復
興していった。
しかし、その地
震は、新たなる
災いの序章でし
かなかったのだ。



オートマッピングでラクラクプレイ

原作のパソコン版そしてスー
ーパーフミ版の前作でもダンジョン
が多いのが、このシリーズの特
徴のひとつ。でも今度のスー
ーパーフミ版にはオートマッピング機
能があるから、ツラいダンジョ
ンもラクにクリアできるはず。

主人公アトラス

魔法は手扱いだけど、剣の腕ならだ
れにも負けない／現在、エルアス
タの街で活躍中のな。

悪の秘密組織がなくなりや、こちとら商売あがつたりよ

コスモポリスギャリバン

■日本物産 ■6月発売予定 ■価格未定

ACT

8M

マドーを倒せば、今度はマーガですか？

最近、格闘アクションゲームが流行しているが、この「コスモポリスギャリバン」は、1988年6月にファミコン用ソフトとして発売されたゲームをもとに、エイリアンやバイオノイドとの戦闘シーンをマイクしたゲームなのだ。

プレイヤーは、まず3人のサイボーグ戦士を選択し、銀河の平和

を取り戻すため、宇宙シンジケート「マーガ」と戦うことになる。

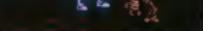
必殺技を駆使してマーガを倒せ！

宇宙シンケート「マーガ」
宇宙兵士から出でてくる
アーマード・バイオノイド
アーマード・バイオノイド



エイリアンから生まれるマダニ、ロングな脚が武器。ステージ1のボスだ。

ステージ最後で待ち受けするサイボーグ2体。
姫田ムチ(?)による攻撃は痛いっす。



彼らがコスモポリス三人衆だ！

3人はそれぞれ得意とする技が違う。ギャリバンはパンチ、クイーンビーはキック、そしてメタルホークはパンチとキックの両方ができる。うまく使えるかはプレイヤーの腕だといだ。

ギャリバン



前作で活躍したヒーローの2代目。大宇宙魔王拳の相手でもあるのだ。

クイーンビー



女性警官。特徴原凜の美しい手、ジャンプ、キックが得意技なのだ。

メタルホーク



怪盗宮の副頭頭を演じた金属（ゲルメタル）のボディに移植したサイボーグ。

投げ



パンチ



ギャリバンが得意とするパンチには、ちょっと云々

キック



クイーンビーの得意技キック
相手は見られてよう

タメ



残像が飛ぶほど高い速さで、相手の腰に入り込む。
しまがん、飛び蹴りで

これがステージ1の敵キャラだ！

まずは覗き前に相手を知ることが大事だ。とりあえず、ステージ1の敵キャラを紹介しておこう。

SHADE



最初に現れる蝶魚だけあって攻撃パターンが一定。技数が判り易い。

BORG



長い足を使ったキックなどで遠くから攻撃したりはうがい。かなり手こわい。

ORGER



もっているこん棒から衝撃波を出してくる。抜けよりもパンチ、キックのほうが有効。

MAMON



ステージ1のボスキャラ。色の違うのが3体登場。長い脚に注意して逃げ足をきめろ！



前作から約半年。翼たちが帰ってくる!!

キャプテン翼IV ~プロのライバルたち~

■テクモ ■4月3日発売 ■9,700円 ■バッテリーバックアップ

SLG

12M

やったね翼くん! 今度はプロが相手だ!!

前作の記憶も新しいキャプテン翼が、12メガで帰ってきた。

システムは前作と同じく、コマンドを入力して試合を進めていくSLGタイプのサッカーゲームだけど、大幅にパワーアップしたビジ



バスを進ふと、3D画面が登場する。カージュを駆動かして相手を選べるからうれしい。



日本プロ麻雀連盟推薦だから間違いない!

極 (きわめ)

■アーティア ■5月発売予定 ■9,600円 ■パスワード

TAB

4M

雀道を極めたい人に贈る!

このゲームをただの麻雀ゲームと思ったら大間違い。ご存じ井出洋介氏をはじめ、有名なプロ雀士が所属している日本プロ麻雀連盟推薦という折り紙ついた。だから、ゲーム内容のほうも超本格派となっているのだ。キミが対戦するのはもちろん現役のプロ雀士た



モードを選んで下さい
ダブルスモードはノーマルモード
トレーニングモードはノーマルモード
チー

ち。当然のことだが強い。しかしこのゲームでは、ほかのゲームのようにコンピュータをかいなりダブル飛満をツモるようなイカサマは一切なし。実力対実力の戦いがたっぷりと味わえるのだ。また、コンピュータの思考速度が早いのも特徴のひとつ。牌を切ってから

次のツモまで平均約1.5秒というスピードだから、イララも一切ない。さらに初心者のために、トレーニングモードも用意されているから、好きなプロを選んでテクを教えてもらうこともできるぞ。



問題 001 向待ちですか?



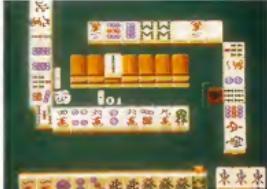
トレーニングモードのクイズでは待ち牌と点数計算の問題を聞いていくことで、知らず知らずのうちに力をつけていくことができる。

手ごたえアリ!

コンピュータの思考が速い! 牌を切ってから次のツモまで平均約1.5秒。このゲームに待ち牌のイラライは存在しない。



現役プロも登場





SUPER FAMICOM
UNIVERSAL MUSIC

スーパー・ファミコンは
任天堂の商標です。



スエーティエムチーフ

Ex-Formula 1 Grand Prix

3月5日発売
定価 9,800円(税別)

エキゾーストヒート
F1ドライバーへの軌跡

新境地へ

全32コース制覇の3Dレーシング! 26台同時走行!



BM+スーパーカスタムチップ+バッテリーバックアップ付き

グループCからスタート!

プロタイプカー(市販車)が26台参加。全16戦を
年間ドライバーズポイントを競う。



次はF3000!

フォーミュラカーが26台参加。
全8コース。



そして、F-1へ!

実在のF1マシンが26台参加。全16戦を戦い
年間ドライバーズポイントを競う。



Seta

株式会社 セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD.2F TEL.03-3778-6311(ユーザーサポート電話)

Licenced by FOCA to Fuji Television/©1993 SETA

少女小説家のリアルライフ

久美沙織

面白いものはカラダに悪い!?

「光てんかん」というコトバをはじめて知った。任天堂さん（および、他のメーカー、ソフツウェアの方々）もきっと知らなかつただろう。それで「そういうものが起こる可能性があることについてなんの注意書きもなかった」とサインパンフレットになつちうんだから、たいへんだよねえ。

知らなかつたからと言って、笑つて軽くしてもらえるわけじゃないのは、幾多の公害や環境破壊を見ても明らかだ。業界未進ナントカ、って、怖いコトバもある。ほんとうにそうしたかったわけじゃなく、たまたまそうなっちゃつただけでも、罪は罪。過失は罰せられる。じゃあ、過失を見えない奴なんているんでしょうか？ 完璧で、諂諛（あやまち）のない奴じゃないと、この世のものは、胸をはつて生きていっていけないんでしょうか？ それは図る。

だってあたしもついこないだ、穴があつたら入りたいやうなマチガイをやらかしちゃつたのよ。人の名前を混同しちゃつたの。それも、自分が選考委員をやってる新人賞の賞を貰つた人と貰つてない人と見違えちゃつたの。貰つてないほうの人に、おめでとう、なんて言つちゃつた。おおおお、思い返しても顔から火が

出る。失礼だよねえ。イヤな奴だ。でも、ワザとじゃなかつた。なんでそんな勘違いしたのか、自分でわけわかんない。ごめんなさい、許してください。そう書うかない。でも。何をどう言っても、たぶん相にムッとしたうな相手の気持ちは取り返せない。

どーしてあたしはこうタコなんだろと、悲しくなります。もっとよく考えて、ちゃんと落ち着いて、あとから焦つたりしないような行動だけできたらいいのに。そう思います。でも、毎日毎日は飛のように過ぎていく、モノゴトをろくに反省する暇もなく流れ去ってしまう。落ち込んで暗くなっている間に、次に来るチャンスを失敗しちゃうのも怖い。いつもオタクアタ忙しく、いきあたりバッタリ、そんななかで、この先さらに、どんなバターンで間違いをしてかしても、不思議はない。

いっそ、悪事をそれと知りながらあえてやり通す覚悟をもつてみたらどうだろう。そういう奴は、あんまり過失を犯さないわくかもしれない。なしろ、知つててやる悪事、バレたらいいへんだ。バレないためにには必ず頭を使わなきゃならない。それでもついウカッ、ミスをして、そ

の点を名探偵につきつめられたら、まいりました。降参します。と潔く負けを認めたりすればよろしい。

カッコいいじゃないか。ウカッ、馬鹿より、よっぽどいかして。成

功する犯罪者ってのは、世界でいちばんアタマのいい——言い換えれば、世界でいちばん人間として完成に近い——達中なのかもしれないなあ。

ふむ、人間は考える「恵し」か。

大いたい、ゲームやら小説やらってものは、もともと生きていくには、別に必要なものであります。でも、そんなものを味わうために、本来生物としての人間に必要なスイミンや、ゴンを割ったりすることも、なぜか、あるんであります。それを、それと知りながら作ってる側なんてもう「ムダ」製造の種類犯ですわ。任天堂さんが悪いなら、あたしだって同じだ。あたしの小説読んで、腹たてて胃にいる人もあるかもしれません。人生あやまちゅう奴だつてないとも限らん。

そんなわたしとしては、もしゲームで病氣して後遺症がどうのこうの

くみ さおり

大雪で、朝の9時から夕方6時まで停電を経験した。それにしても、ぬくもり回復のついで使って冷たい。実物ですが、今回でのコラムは最終回です。寂しい。長い間に愛読ありがとうございました。



ってことになつても、何億円も要求なんてこと、とでもできないんじゃないかな?と思う。だって、自分が面白かったからゲームしたものでしょ？ そんな面白いゲームを作ってくれた会社、いじめたくない。いや、それとこれは別だ、ひとりの人間あるいはひとつの中会社でも、責めるべき点は責め、責めるべき点は責めるのが正しい。100%セントの好きや嫌いで判断するのはオカシイ、んでしようけどねえ。

ダンジョンの奥深くで、道に迷つて、HP回復アイテムも乏しくて、セーブ・ポイントも見当たらなくて、わあわあどうしよう、なんてときには、もう眠いから、お腹がすいたから、眠が疲れたら、手が痛いから、なんかが飛歩に行きたがっているからって、止められますか？ あたしには無理です。そこで、サッと電源切って、あるいは、画面は出しっぱなしでも余裕もなく、しばらくほかのこととしてられるようなゲームには、もともと夢中になりません。

ああ、面白いものはカラダに悪い。でも、面白いものになくなつてほしくはない！ たとえ勇力を縮められよう、肩こり・腰痛・眼精疲労に苦しめられようと、わんこがそこらでシッコをもらそうと、それでもやめられないゲームをこそり 任天堂さん、ほかのメーカーのみなさま、どうぞ張切つてもっともっと作ってくださいね〜！

ダンジョン狂騒曲

坂田靖子

ヘラクレスの快樂

これはいい！ これはいい！ これはいいよ～～（感動）／ 声を大にして言っやうぞ、これはものすごくいいぞおお～～

友達にクリスマスプレゼントで貰ってもらった「ヘラクレスの栄光III」と、とにかくシナリオのデキがイイ！

ショッパンな「ブタさんよ、わかる？」って聞かれたとき、なんとなく「タダ者じゃない」と思ったけれど。その後の会話やヘンなイベントの連続性や、腰にくるようなギグで大笑いしながら「ワタシはダメ？ このヒトはダメ？ ナニ？ キラキラから異常気象みたいなんだけど——？」となんだか不吉な気分になってくるあたりの伏線

のひき方というか、展開の方法といふか、ドラマの作り方がごくうま～い！ 町の人の会話とかイベントとか細かいところすごくティネイに作つてあるんだコレ。

んで、たいていのゲームはつづまのあわないとコマ、ミューに都合のいいトコがあって、ヘタするとパーティ全滅するくらい危険なやうじやうじダンジョンのなかでふつーの人があぬ屋を開いてたり、命からがらたどりつく次の町に、武道の心得もなさそうな農家のオジサンが先に潜いでたりして、「ヒキょうへだ～安全な道があるならウチもそことおりたい～」と思うでしょ？ 黒い国の胸に氷の王国が気象条件がヘンとか、ゲームだからこれでいいんだと思うん

だけど、ホントのホントはちょっと気になっちゃったりするときがある。「セリフ書くときちょっと何かするといいのに」なんて思つたりしたんだけど、ヘラクレスはそんなふ～にひっかかるトコがほとんどなくてすげー！ キモチよかったです。けっここスゴイことなのよ。（ベンガジでヘルメス嫌建てるオジサンには事情

聞ききたかったけど）／「オケアノス」と呼ばれたのが「オケアノスの妻」なんじゃないかと思ったんだけど、そこだけかな。クロノスの出したかたなんてとっても「ウマイ」。最後がずいぶんマジメで空虚気も重いんで「長時間ゲームやって

さかた やすこ
3D RPGを得意とするマンガ家。
双葉社から「ショート不思議ストーリーズ・紀念写真」。というくらいが3月発売。ミステリーライブに連載中のショートの不思議ミステリ短編集です。

こんな重いエンディングはいやん！」で人が出るかもしれないけど、シナリオ重視ならこのエンディングでいいんだよね、と思つてしまつ。

◆
最後に一言
彼の姿が変わったときのヘルメスの対応がよかったな……。



世紀末闇市

柳川房彦

「闇市」番外篇

今回は「闇市」番外篇と銘打って、これまでにいただいたお便りの返答を書かせていただく。かなり古い手紙もあるが、これはなぜかといえば、筆者＆知人が大手ソフトバンクから出す本の仕事が大幅に遅れてしまい、気まずさのあまり編集部に近寄らなかつたため、つい最近まで手紙を受けていなかった、という個人的経験による。感想を送つていただいた読者諸氏は心からお詫びしたい。（ちなみに「公の誌面、あまたえ原稿料をふんだくって手紙の返事を書くとは、ケシカラン」という方は、当誌編集部内「闇市を手紙に使うな」までご意見をお寄せください。）

てなわけで、まずは「セサミ委員

会」で闇市名譽市民となった山田瑞香選。洞印からするに、なんと4ヶ月近く前のお便り。しかも、どうやら前回は「嘘」番と誤記していたようだ（まことに申し訳ありませんでした）。追加情報として、パートは間違なく7月26日。そしてアーニーは1月28日生まれであると「セサミストリートのスケジュール帳を買ったたら」載っていたとのこと。なんという盲点！ 筆者は（恥ずかしいので）キャラクターグラフィック調査できなかつたが、やはりそうしたデータはあったのだ！ 今後はこちら方面の調査も進めていかたいものである。なお、同情報筋によれば、パートのお気に入りの場の名前はペレニス（もししくはバーニス）とか。

次は「ビッグ教委員会」に意見ありの、横浜市のロバート・Tさん（5ヶ月お待たせしました）。筆者の人権論に対して、「バック・トゥ～」の三部作全体を視野におさめたうえで、改変され、「1985年では、こき使われているけれど心のなかはやさしくなった」のではないか、そして「ビッグの孫たちとは、よくなっていくのではないか」と指摘している。なるほど、一理。筆者の立場が「たとえ悪人でも人権はあるのだ」とすれば、こちらは「悪人なもをて往生す。いはんや要人をや」といったところか。機会があれば、「フック」の分析などとも絡めてさらに分析したい。

僕かしの「ドラエモン物理学」にも依頼が届いている（いずれも非常に長い間お待たせして、たいへん申

やながわ ふさひこ
著述家、古董嗜好家。通称「天下の辯天見小僧」。初登の映画は「ラスト・オブ・モヒカン」「スニーカーズ」に脚本している。文中の「電車にいる仕事」はもうよく入浴、ひとは売店で待つばかり。

し訳ありませんでした）。京都府の原田裕左（ゆうすけ）氏からは「のび太の大魔境P49～50に登場する植物改造エキスは万能なのか、また実力を割るとき上はどっちなのか」という疑問。川越市の美川英子様からは「ビッグライドで巨大化した物体の分子数は一定か増加するのか」、北海道のヤッパの取さんからも「26巻のテレビとりもちは物体を増やすのか」と、現代物理の根幹に迫る脱い問題が提出された。現在「大魔境」は未見だが、次回以降順々に解明していくつもりである……。



我が人生はアーネー

渋谷洋一

DOS/V & WINDOWS

我がサブマシン、NEC98EXと別れるときがきた。これからは、やはりDOS/V&WINDOWSがベスト。WINDOWSがOSの主流になれば、WINDOWS対応ソフトであれば、もう98もタウンズもAT互換機もへったくれもなくなる。

要はマシンの速度とコストパフォーマンス。遅いCPUがどれだけ安く手に入るか、これだけだ。

その点、聞き慣れないメーカーから続々と出るAT互換機の価格競争には、目を見張るものがある。486の25メガを積んだデスクトップが、すでに定価で15万円を切っている。こりゃー、安いぜ。ちょっと昔に、486マシンを60万円とかで買っちゃった人は!? なんて余計な心配までしてしまうような安さだ。しかも、もうちょっと待

てば、10万円を切るんでは!? なんて噂もある。おまえらーつ。これは、いますぐにでも島国パソコン関係の286、386マシンを叩き売っておかねば、取り返しのつかないことになるのは必至だ。

なぜ、そんなことを力説しているのかといえば。実は私は、その叩き売られた側の人間だったからだ。もっとも先見の目をもった人から98を購入(しかも2台目)。安い98は出るわ、アップルも安いわ、AT互換機はブフ飛んでるわで、買ってすぐ泡食って売りを考えなくてはならないという状況に陥ったからだ。

というわけで、二束三文の価値しかない死んだパソコンを売りつけられないようくれぐれも気をつけましょう。

しゃや よういち
先日、「カジノバーム」なる謎めかシノへ行ってきた。メタルゲームでは味わえない、人對人の駆け引き。ルーレットや色の奥の深さ。予想に反してかなり楽しむことができた。だがいくら勝っても金はない。ぬおう!!



C1/FC4S

私はいま、車の免許を取りに行っている。まだ、1時間しか車に乗っていないが、早速腰が立った。

教官が指さした方面で、頭は申し訳程度に生えたばかり薄い薄いハゲ。腹は腹鬼のように飛び出し、自堕落な腐った性根といとも簡単に想像できる最悪の集大成のようなジジイ。そんなゲロみたいい奴がむかつ口開で、命令する。ちくしょう、免許を取ったあかつきには、どうしてくれようか。こんな、まさに先に生まれただけの喪みたいな先生って奴を乗つけて、運転するのは反吐が出る。

やはり、教習車がベンツで、教官も若いおねーちゃんがやってるとかいいうところへ行けばよかったです。心からそう思う。くっとう、あのデブ、いつか殺す。

というわけで、現在、買う車を探している。買いたい車はスポーツカー。

だが、これまでパワーエイトレシオが2キロ切る、オーチンハラショーンなバイクに乗っていたので、中途半端なスポーツカーでは

絶対に満足しないことはたしか。

そんなわけで、ある程度じっとしてあるスポーツカーを安価で探している。金物ちではないので、安い、速い、かっこいいという3拍子揃った車体をを考えると、旧RX7、シルビアK's、MR2、鉄火RSターボといったところか。

こういったチューニングマシンで売りを考えてる方は、Theスーパー・ファミコン編集部まで、お便りをください。必ずや、貴方さまの愛車の潜在能力を120バーセント引き出し、伝説のマシンとなるべく腕を磨き、さらなるチューニングで誠心誠意を尽くします。

しかし、「92年は最悪の年だつた。まあ、それはバイクに乗る機会がほとんどなかったという単純な理由からだが。私にとってスピードとテクニックが繋がりなし、死ぬか生きるかのスリルは重要だ。

死ぬかもしれない、というスリルを感じたとき、はじめていま生きているということを実感する。全身に燃るアドレナリン。今年は車で感じてやるぜ。



ゲーム大好き♥ Club

キャロットクラブ



「すくら」の井戸端会議がお引っ越し

乙女の気まぐねノート

何号か前のこのコーナーで、大阪府のズエリンさんの提案により、「女性が選ぶSFCソフトベスト5」という企画をスタートさせたころ、おはがきがたくさん寄せられたのだ。でも、ほとんどみなさん同じタイトルをあげているんだよね。

そこで、代表的なものをいくつか紹介することにしたよ。

♥私の選ぶSFCソフトベスト5／1位 なんといっても「ファイナルファンタジーV」

2位 やっぱりコレ「ドラゴンクエストV」

3位 面白かった「ロマンシングサ・ガ」

4位 キャラがかわいい「ナイトガンダム物語 内藤の騎士」

5位 ムキになってしまった「スーパーマリオカート」

ロールプレイングゲームが大好きなので、上位を独占してしまいました。今度は「エルフアリア」をやりたいと思っています。

(茨城県 17歳の娘 22歳)

♥私の場合、1位はドラクエV。

これはいまさら説明もないでしょ。2位は三国志シリーズ。奥が深いシミュレーションですよ。私は三国志をまったく知りませんでしたが、やはりのゲームの面白さに居てや関連書籍を読みまくり、いまや三国志そのもののファンです。3位はFFIV。Vはストーリーが浅くてマイナチだったなあ。4位は、「ドラゴンスレイヤー」。5位は、「井魔外伝」。女性の主人公を選べるし、難度もそれほど高くないですよ。

(大阪府 ピアジ 21歳)

べるのより：このほかにも、ゼルダの伝説、「ストリートファイターニー」などをあげた人が多かったな。ほとんどがRPGだったので、アクションなど別のジャンルで楽しいソフトを知っている人の投票も待ってるよ。さて、次はみんなでいっしょに考えたいおたよりです。

♥「半熟英雄」のイベントで、美人にはせつとご機嫌とりをして、バスにはテキトーに何かめぐんで

追っ払おうってのがありますよね。それが男の本音で、実際、世の中の道理だとは思うけど、ゲームのなかでギャグとして使うのは、あまりにもメンタリティが低すぎると思う。こんなことを言うのはフェミニストのおばさんみたいでカッコ悪いけど、容姿端麗で美しい経験のある人には、ギャグにものにならないでいるよう……。

感動のシナリオがウケのスクウェアのはずなのに、一部の人を傷つけても、大多数のプレイヤーが味方になればいいという低いレベル

のお笑いに満足してるから、「日本

のゲームファンはバカ」とか

言われるんだわ！ 人を感動させ

る気があるなら、もっと人間を勉強してください。それとも、テレ

ビゲームの世界に深みを求めるほ

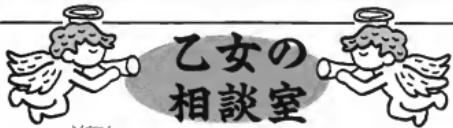
うが間違ってるんでしょうか？ (大阪府 ミスやまいだれ 25歳) べるのより：こういう意味での差別が、ゲームやテレビなどいろんなメディアでなげなく普通に使われていることを、私たちはもっと認識すべきだと思う。感想や賛成意見、反論などを待ってるよ。



気軽に遊べたけど、それでもやっぱり家族や友達と交代で、ワイワイとプレイしていた記憶のほうが多いんだよね。当時、家にはテレビが居間に1台しかなかったってこともあるんだけど、いつもだれかと楽しんでいたような気がする。当然、孤独なんて感じたことはない。

ゲームの楽しさってのは、ゲームそのものの楽しさと、人とそのゲームについて語り合う楽しさの2種類あると思う。それは当時も現在も変わってないよね。テレビゲーム=孤独という妙な方程式は、成立しない場合





乙女の相談室

トピックヘルプ
今回は特別編として、これまでこのコーナーで掲載した悩みに対する、読者のみなさんからのメッセージを特集してみました。

☆パルログに恋し、ストIIで遊ぶためにゲームセンターに行きたいたのだが、男性に羽織された経験もあり勇気が出ないという。1992年No.22の春日部の春麗さんへの声。

♥下手なヤツはストIIをするなどという暴言を吐く人なんて許せませんね。でも大丈夫。そんな非常識な人なんて、ごくわずかしかいないんだから。

(埼玉県 大宮の赤春麗 22歳)

☆春日部の春麗さんの悩みを読んで、私も下手なのでプレイせずに見ているだけと共感のメッセージを寄せた、No.1のガイルファンのクリスさんへの声。

♥私もストII下手です。でも、ゲーセンによく行きます。ヘタでもいいじゃない、楽しきりや。さあ、勇気をだして！

(富山県 紅矢真 13歳)

♥初心者なら下手はあたりまえ。私もすっごく下手だったけど、ガイル少女への愛だけでペガを倒したよ。ゲーセンのゲームなんてクリアできないって思つてただけに

うれしかった。ストIIをプレイしまくって、少しうまくなろうよ。だからとか下手だからとか、それこそ関係ないない。戻込みしないでがんばれ、ゲーマーズレディたちよ！

(東京都 レティ・ゲーム・ウォリアー 21歳)

☆普段は何も文句は言わないのに、SFCで遊んでいると「夫婦の会話がない」と怒りだすご主人のいら

っしゃる。No.3のYOYOさんへの声。『私もそういう経験があります。私の場合、無理に誘わずに、趣味なんだからいいでしょと知らんぷりして遊んでいたら、ある日突然、「こんな安く売ったから遊んでみたいんだけど」とゴルフのゲームを買ってきましたよ。でも、そのソフトはメガドライブ用で、結局遊べなかつたんですけどね。』(京都府 コロコロ 25歳)



あなたへラブコール

トピックヘルプ
竟然ですが、私はFFIVのエッジのファン。王子だといふのに、らしくない性格や行動……etc.だけどリディアへの愛はとーっても純粋で、一途なの。エンディングを見て、思わずふたりのハッピーエンドを期待してしまったのは私だけでしょうか。エッジ、幸福をつかむんだよ。

(愛知県 来夢 19歳)

♥FFIVファンのみんな！ ちょっとセシルを忘れてるんじゃないの。え、セシルってだれかって？

やーねー、自分よ、主人公よ。暗黒騎士のときもカッコイイけど、バラディンに変身したときの顔なんて、美形の上にキリリとしたたくましさも感じられてモー最高。

(静岡県 ロルリー 22歳)

べるのより：依然としてFFキャラへのラブコールが多いね。なかでもエッジはかなりの人気。え、主人公でセシルって名前だったの？ すぐに「ベルガー」ってネミングウェイしたから忘れてた……。

♥実は私は「ロマンシング サ・ガ」が大好きなんです。キャラではグレイがいちばん好き。あと、クローディアも気に入ってる。サブキャラならミリアムかな……。続編、出るといいな。スクウェアさん、どーかどーかおねがいしまっす。(岐阜県 ミリアムの大犬 13歳)

べるのより：ロマ・サガキャラへのラブコールも、FFシリーズに負けてないね。もともと各キャラクターをしっかりと描いた作品だったからね。

私は金髪格闘男が好きだ。『猿狼伝説』のボガート兄弟や、ストIIのパルログとかね。もし、彼らが実在するなら、弁当と救急箱をもって追っかけするだろう。

(愛知県 柚木直)

べるのより：金髪のガイルの立場って……。ケンはやっぱりいま毛が黒いから却下なのかなー。

♥実はやっくて、頭もよくて、力もある、「ファイナルファイト」のハガーが好きです。あれほど黒クスクと番号書きがけ離れてるやつ、これまでいましたか？ あんな市長がいままでいましたか？



(東京都 ハガーに首つけ)

べるのより：今号のシブイ趣味大賞は、あなたに決定！

おはがき待ってます

Carrot Clubでは、「乙女の気まぐれノート」「乙女の相談室」「女性が選ぶSFCソフトベスト5」「あなたのラブコール」などなど、ガーメーな女性読者のみなさんからのおはがきをお待ちしています。掲載されたおたよりに対する感想や

応援のメッセージも大歓迎です。もちろん、各種イラストもお待ちしていますよ。

「SFCソフト私のこだわるこの1本」に投稿される方は、推薦の理由を約300字程度にまとめてください。

なお、採用分には本誌特製テレフォンカードを差し上げます。

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル
ソフトバンク株式会社
先 Theスーパーファミコン編集部「Carrot Club」係



大阪府

龍星活

トピックヘルプ

おはがき

トピック

石鎚昭代の もう1回だけ言わせて！[第14回]

今回のお題 **ウルティマVI** 偽りの予言者

(ボニーキャニオン)

自分が買うゲームを選ぶさい、雑誌などで画面写真を見た印象で選ぶ人が多いだろう。たしかにきれいな画面なら面白そうなゲームと感じるし、あまりバッくしない画面なら興味すら感じないのではないか。しかし、いざ遊んでみると、そんな見た目のメリットを吹っ飛ばすほど面白いゲームは、実際にあるのである。ぜひ、そんなゲームを探してほしい。

とつつきにくいグラフィック

「偽りの予言者」は、グラフィックでいいぶん捨ててるとと思う。オレは、ファミコンやPCエンジン、メガドラのグラフィックの仕事をしたこともあるので、グラフィックにはちょっとうるさいぞ。

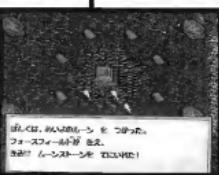
The スーファミで紹介されている画面写真を見ても、ちょっと美しいとは言い難い。「聖者への道」でウルティマの面白さを知ったオレも、買うのを2カ月もためらってしまったくらいだ。

リアルなものを目指しているのだろうが、リアルというよりは雑な印象を受ける。赤茶けた土が露出しているところと、緑の草の生えぎわの、入り混じったあたりが実に汚い。建物の壁や床もなんか汚い。全体的な色設計がまずいんじゃないかな。スーファミのVIよりもアーティストのIVのほうがずっときれいで、「偽りの予言者」の最大の欠点は、壁や柱などの立体物を、斜め45度にして描いている点だ。これは絶対にやめてほしかった。この手法だと確かに、壁に掛けられた時計や絵を表現することができる。しかし、マイナス要素のほうが大きいぜ。美しくないばかりか、歩きにいい。人物までも斜めになっていて、なんとも奇妙な感じなのだ。

イオロ作曲のストーンズ

音のほうは全然知識がないので偉そうなことは言えないが、個人的にはわりと好き。ウルティマの世界に合わせて、少し変わったBGMが多いようだ。

そのなかのストーンズという曲は、最初か



ここが○

自由度高いこと
テーマが仕なごこと
人々のセリフが魅力的

ここが×

グラフィックがいまいち
ダンジョンが広すぎら
夜が長い



いる仲間のイオロか作曲したことになっている。曲そのものより、こういった設定が気に入っている。作曲者イオロは、弓職人であり、主人公の仲間として活躍するが、本当は冒険よりも音楽のほうが好きらしい。「悲しいけどまだ武器が必要な世の中だ。でも、いつか楽器を持ち換えたい。」と彼は言う。

町の人々にも生活がある

仲間だけではなく、町の人々にも細かな設定がほどこされていて、彼らと会話をしているとそれがじみて出てくる。

ウルティマの世界ブリタニアでは、人々が自分の信念をもって生きている。優しさの神殿の近くにある町ブリティンには優しい人が、献身の町ミノックには貪欲な人が、勇敢の町ジエロームには勇敢な人が集まって暮らしているのだ。なかには、かつては偉大な魔法使いだったのに、謙虚さの神殿で悟りを開き、謙虚の町で手を創りしてつましく暮らしている者もいる。

しかし、彼らはアバターとは違って、それぞれ1つの魂に固執していく、片寄った考え方をしている。名著の町の町長は、名前を重んじるあまり言動が偉そうで鼻につく。実は元海賊だったりするのだが。

清らかさの町スカラブライでは、その清らかさゆえか、殺人事件が起きてしまっているのだ。オレには犯人がだれなのか、最後までわからなかった。気になってしかたがないので、知っている人がいたらぜひ教えてほしい。推測でもいいけど、理由も書いといてね。

オレが個人的に好きなのは、ジブジーの女との子カリーナとの会話。彼女は、踊りを踊る

のが仕事だ。彼女との会話の一部を紹介したい。

「こんなにたくさん人の前じゃ踊れないわ。
はずかしいもん！」

笑わないって約束してくれる？」

踊るカリーナのなんと美しいことか……。こんなに美しいものを見たのははじめてだ！

実際にその踊りを見ることはできないので、想像するしかないのだが、子供は生まれつきいろいろな徳を合わせもっているという、作者のメッセージが聞されているような気がしてならない。

異世界の勇者セガリオン

冒険を進めていくと、一人の特別な人物に出会う。彼の名はセガリオン。ライキュームの図書館にある本に出てくる勇者たる。彼は本来ウルティマの世界の住人ではない。小説のなかの人物が、たまたまウルティマの世界に入り込んだ姿という設定らしい。

オレと境遇が似ている！

プレイヤーの分身である主人公もまた、ウルティマの世界の住人ではなく、ゲームという媒体を通して、プレイヤー自身がウルティマの世界に入り込んだ姿という設定なのだ。

ウルティマという架空の世界も、現実の一部であり、その架空の世界はさらに別な架空の世界とつながっている。言葉ではうまく表現できないが、テリー・ギリアムの映画にも似たテーマが感じられる。オレがウルティマに惹かれる理由は、このあたりにあるのかもしない。

●読者のみなも徹底的に遊んだゲームについての意見を聞かせてほしい。封書かはがきで、〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク株式会社 Theスーパーファミコン編集部 「もう1回だけ言わせて！」係まで送ってくれ。採用者には特製テレカをプレゼントするよ。

TVゲームは 是か非か

毎度お騒がせ
大討論会

第15回 緊急特別企画

社団法人日本てんかん協会常務理事・松友了氏インタビュー

TVゲームとてんかんの関係について（上）

まず最初に明確にしておきたい2つの事実がある。忙しい人はここだけでも読んで、ぜひ頭に入れておいてほしい。

1. 「TVゲームが原因でてんかんになる」という報道は誤報である。そんなことは絶対にありえない。

2. てんかんは特別な病気ではない。てんかん患者はTVゲームをはじめ、あらゆる行動を制限されるべきではない。

以下に、社団法人日本てんかん協会常務理事・松友了氏のインタビューを採録する。よく読んで考えてみてほしい。そして、みんなの意見を編集部まで寄せてほしい。

渡辺○マスコミの「TVゲームでてんかん」騒ぎは大変なものでした。現場でてんかんの問題に携わる方々も、やはりTVゲームを危険視しているのですか？

松友○いいえ。そもそも「TVゲームでてんかんになる」というのはまったくの誤報なんですよ。たしかに、光の特殊な刺激によって発作を誘発することがある「光過敏性てんかん」の患者が、日本には3~5万人ほどいるんです。そういう人たちが、TVゲームによって発作を誘発することはありますよ。しかし、TVゲームのせいでのんかんになる、ということは絶対にないんです。そういうことをいう人たちは、病名としての「てんかん」と、症状としての「てんかん発作」を混同しているんですね。たとえばカゼは病名ですが、セキは症状です。タバコを吸ってもセキが出るとかはございませんが、カゼをひいていたときにタバコを吸うとセキが出ることもあります。これをもって、「タバコが原因でカゼをひく」ということになりますか？

渡辺○ともと健康な人が「TVゲームをいきらやつても、てんかんになることは絶対に

イギリスの大衆紙が「ニンテンドーが息子を殺した！」と題する記事を掲載したのをきっかけとして、マスコミは一齊にTVゲームとてんかんの関係についての報道を始めた。しかし、それはいつのまにか「てんかんをダシにしたTVゲーム叩き」にすりかわってきた。一方、そうした事態を懸念した本誌と渡辺浩武氏は、独自に社団法人日本てんかん協会への取材を進めていた。その結果「TVゲームでてんかん」は誤報、という衝撃的な事実も明らかになってきたのだ。たくみに、「TVゲームでてんかん」というウソがねつ造され、一切撤回されなかつた背景には、どうやら日本のマスコミが内包する問題もありそうだ。

も、てんかんをもつ子どもから、TVゲームで遊ぶことを禁じられた、という不満の投書が寄せられているようです。

松友○これまでにも、てんかんをもつ人たちは周囲の無知、誤解、偏見によって行動を不必要に制限されてきました。遊園地でジェットコースターに乗せてもらえないかったり、修学旅行に参加できなかったり。われわれは、こうした無知による差別がとても残念でならないんです。

渡辺○任天堂から、PL法にとづいてバッケージに記載する警告文について、細かい相談を受けたそうですね？

松友○ええ。いまお話ししたような理由で結果的には「てんかん」という言葉を使わずに警告文を作成していただきました。無神経な警告文や、今回のようなセンセーショナルな報道は、逆にてんかん患者にとってマイナスなんです。というのは、偏見や差別を助長するからです。

渡辺○あるゲームセンターには「てんかんお断り」と張り紙がされるとか。

松友○発作を起こす可能性がある子どもたちを追い出してしまうのは簡単です。しかし大切なのは、もしものときには抱き合えるような知識をゲームセンターの店員がもつことなんです。「てんかん患者はおとなしくベッドで寝ていろ！」というようなことが平然といわれるようになったらおしまいです。

渡辺○ところで、マスコミの論調では「てんかん協会もTVゲームを敵視している」という感じでしたから、お話をうかがってとても驚いているんですが。

松友○今回浮かび上がったのは、TVゲームとてんかんの問題ではなく、日本のマスコミの体質に関わる問題なんじゃないかと思っているんです。私は、てんかんという病気が、TVゲームという遊びを叩くための道具として利用されたことに、とても強い憤りを感じているんです。（文責・渡辺浩武／以下次号）



ゲームの悩みを一気に解決

悩んでるタール人を救え！

Q 「ヒューマン・グランプリ」でスタート時にどうしても空回りしてしまい、他の車より出遅れてしまいます。これじゃあホールポジションをとっても無意味だよ。1億2000万のF1ファンのためにぜひ教えてください。

A 神奈川県 ミスターY 運転をするのはギアがN(ニュートラル)の状態なのです。Rボタンで1速にシフトアップすると素早くスタートできます。このときだけはマニュアルシフトと同じ操作なんですね。ちなみに本物のF1マシンも、セミ-

オートマでもあっても1速シフト操作時だけはクラッチをつながないとスタートできません。

札幌市 中市教師

Q 「シムシティー」でポストンの「放射能汚染」はどうしてもクリアできません。どうしたらクリアできますか？

松戸市 知久飛鳥

A いい方法をお教えしましよう。スタートしたらボーズをかけて放射能切場の原因である原発をすべて破壊してしまうのです。しばらくしたらあらたに作り直せばいいことなので、これ

でクリアできるはず。あまりいい方法だとは思いませんけどね。

滋賀県 ラーメン屋

Q 「エルファリア」でさきげるはずの武器をメルドしてしまいました。どうしたらいいのでしょうか？

東京都 カゼひきヨッシー

A その場所で戦い続けていればいつか落としていきます。しかし出現率は低いので、相性の悪いパーティで戦うのがいいでしょう。 千葉県 職人

2月5日号に載せた、ロマ・サガ

のフレームタイラントについての質問ですが、もっと簡単な方法があるそうなので紹介します。

● 山口県

デイーナ姫



に、ウサギのような身体をした動物が、今まで見たこともないような動物に進化して……」

というわけで、さっそくアゴを「ネコ型のアゴ（200P）」に、胴体を「ウサギ型（500P）」にすると……いままでどんなにEVO.Pを貯めても選ぶことのできなかった胴体の「ラマピテクス型」を選択することができるようになります。（EVO.Pが5000あればすぐ）これまであなたはお猿さんに進化できました。

お猿さんこそ人間の第一歩。

「さらに進化する」と今までにないかった、道具を使い2本足で歩くほ乳類が誕生します。HPも攻撃力もアップするので、戦いがとても楽になりますよ。

ほかに、人魚にも進化できます。人魚のやり方は、5章「最後の海」にラマピテクス以外のほ乳類でいい、進化のコマンドの「手足」を選んでとにかく進化させてみる」というコマンドを選びます。するとイルカになってやがては……。

ちなみに、人魚の声「ちゅう」というのは、某A娘の肉声です。

このコーナーでは、ゲームで悩んでいる人のがきを大募集しています。わからないことがあつたら、「悩んでるタール人」係までどんどん応募してね。

また、掲載されたみんなの悩みを解決してくれた採用者には、図書券500円分をプレゼント。こちらは、「悩んでるタール人」

教えて！」係まではがきを送ってね。イラストを描く場合は白黒オンリーでお願いします。

「注目の1本」で取り上げてほしいソフトもはがき待ってます。

あと先 年10月 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク携 Theスーパーファミコン編集部 各係まで

注目の1本 「46億年物語」



「46億年物語」でクリアはしたのですが、猿人（人頭）になれませんでした。どうしたら猿人になれないのでしょうか。

兵庫県 灼熱の吹雪という質問に、今回はメーカーの方に答えていただきました。

だれにでも人間になれるというわけではありません。知的生物に進化しようという者には、それな

りの資格が必要です。その資格とは、「優しさ」をもつということです。「ほ乳類の時、1力所だけ忍竜が隠れ住んでいる場所があります。「かくれプロントのもり」です。静かに暮らしている彼らを力にまかせて攻撃してはいけません。そつとしておいてあげる優しさが必要です。すると彼らはお礼に重要な情報をくれます。「ネコのような顔

教えてちょ

だい

降りて壁に穴を開けてから先へ進めません。コツを教えてやって。

大阪市 CHI

今回はこの2点についておはがきをお待ちしています。どんどん応募してくださいね。

→ 「ファイナルファンタジーワーク」の1枚目の石板があるピラミッドを攻略することができます。何度もやっているのにクリアできません助けてください。名古屋市 ロマサガバライス 友達が「アウター・ワールド」でエレベーターを

→ 応募方法

メーカー伝言板

Message to You

このコーナーは各ソフトメーカーさんから、読者のみんなに生の声を伝えるコーナーだ。
担当さんの近況や意外な新作情報を知ることができるかも？



エンジェル

群雄割拠の戦国時代をシミュレーションゲームで遊ぶのが、2月26日に発売される「織田信長」。各シナリオの節目には、歴史ドラマそのままのバットドラマが繰

り広げられます。武将たちの個性もよくわかり、次の戦闘に役立つかつも。信長は、ゲームが進むごとに成長、レベルアップ、きみ独自のオリジナル信長の誕生です。

サンソフト

アルパートはゴート王国建国の父である勇者の血を引く者。その親友ノイマンはロード者な見習い信長。ソフィアは幼くして両親を失った美しき魔導士。そしてスレ

イはゴート騎士団長にして、孤児になってしまったソフィアを育てた心優しい戦士。斬新なゲームシステムと美しいグラフィック！ 出たぜ「アルパートオデッセイ」がっ／

テクモ

Theスーパーファミコン読者の皆様方、長らくお待たせいたしました。ついに発売されるんだってば「キャプテン翼N~プロのライバルたち」が！ 今回はプロの世

界へ翼たちが突撃込みでい／今初回登場の3Dバス画面は目もぐるぐる回っちゃうほど的新鮮さ。オールスター モードもⅢ以上に充実してるぞ。

マイクロワールド

「EDONO牙」3/12発売。ハイセンスなメカニックデザインと演出、高速スクロールによる爽快なプレイが楽しめる近未来捕物絵巻。「インターナショナル・テニスツ

アーチ」3/26発売。多彩なモードにくわえ、上下2分割画面により対等な2P対戦を実現。本格的なプロのワールドテニスツアーが楽しめます。

トニー

おまたせしました、本当に。もうすぐ、SFC「モノボリー」「ウォーリーをさがせ」が発売されます。
【結論休憩】

内緒の話……。
今までのトニーと違った、グレイトなタイトルを開発中!!
今年のトニーは目が離せないぞ!!
(トニー馬先)

アスミック

いよいよ発売された「鋼鉄の騎士」戦車シミュレーションは難しいと思っているきみ。黙って一度プレイしてみて。ルール・操作は簡単、それでゲームは奥深いとく

りや、こりやもう必ずハマルゾノ次回作3DドッグファイトSLG「スーザエアダイバー」の開発はすでに終了。内容は誌上の紹介をお楽しみに！（アスミック 大原）

メサイヤ

メサイヤの全日本プロレスゲームは「本物を売る」ことをコンセプトとしています。登場人物や技の整備をはじめとし、生の試合の臨場感、格調ゲ

ームとしての品質の高さを誇る本物の高価を出します。
どのような出来になるかは、ヴァルケンやらんまから想像してください。

ビデオシステム

唯一のフジテレビオフィシャル。「F-1 GRAND PRIX PART II」間もなく発売です。1992年の最新データはもちろん、オリジナルチームでF-1ツアーや参戦できるス

トーリーモードなど、前作をはるかに超えた面白さです。
開発部11人の個性があやなす究極の本格派麻雀「The麻雀・闘牌伝」。老舗の味が楽しめます。

ウルフ・チーム

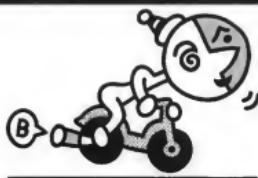
昨日、雪が降ったわ。雪とは1年ぶりのご対面ね。いまともロマントックなこもものは、いつもとは違うわよ。そうよ／燃え上がりたいのよ。熱くて雪がすべて溶け

てしまうような芯がしたのよ／こもの好きなタイプは、劉備みたいな人。劉備がどんな人かは、天舞スピリッツをやればわかるわよ。もう少しやっててね。（このも）

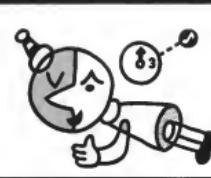
データイースト

寒さにくじけ、コタツから1歩も出られないお腹のあなたに朗報。ご家庭にいながら賞金稼ぎがお手軽にできるRPG、「METAL MAX 2」がいよいよ

本日発売されました！ お尋ね者を倒して、賞金をがっしりいただくばかりでなく、お金の使い道も、家具、ベット、マンションと多種多彩／ご期待ください!!



最新ソフト 情報 NEW SOFT SCHEDULE



発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
3月12日	スーパーキックボクシング	SPT	エレクトロ・ブレイン	8		8,800
3月12日	伝説のオウガバトル	SLG	クエスト	12	○	9,600
3月12日	2020年スーパーベースボール	SPT	ケイアミューズ・ソフトリース	12		8,900
3月12日	スーパーファミスタ2	SPT	ナムコ	8	バズード	7,900
3月12日	カリフォルニアゲームズII	SPT	ベクト	8		8,800
3月12日	EDONO牙	ACT	マイクロワールド	8		8,900
3月19日	ハイオメタル	SHT	アテナ	8		8,980
3月19日	ナイジェル・マンセルF-1 チャレンジ	RAC	インフィコム	8		8,800
3月19日	USA ICE HOCKEY	SPT	ジャレコ	8	○	9,000
3月19日	超魔界大戦どらぼっちゃん	A/R	ナグザット	8	○	8,800
3月19日	ジャングルウォーズ2	RPG	ボニーキャニオン	12	○	9,500
3月20日	ドラゴンホールZ 超武道伝	ACT	バンダイ	16		9,800
3月25日	スーパー蒼き狼と白き鹿～元朝秘史	SLG	光栄	12	○	11,800
3月25日	スーパーワギンランド2	ACT	ナムコ	8	バズード	8,300
3月26日	パワーモンガ～魔得の謀略*	SLG	マジニニア	8		12,800
3月26日	ノイキア～海と風の鼓動	A/R	ウルフ・チーム	8	○	9,800
3月26日	ザ・心理ゲーム～悪魔のココロジー	ETC	ヴィジット	8	○	9,800
3月26日	デサート・ストライク～鷹岸作戦	SHT	EAピクター	8		8,900
3月26日	フルースブラザース	ACT	ケムコ	4		7,800
3月26日	Pop'nツインビー	SHT	コナミ	8		8,900
3月26日	Dead Dance(デッドダンス)	ACT	ジャレコ	16		9,800
3月26日	つっぽり大相撲・立身出世編	SPT	テクモ	8	○	9,000
3月26日	ウルトラセブン	ACT	バンダイ	8		8,800(予価)
3月26日	インターナショナル・テニスツア-	SPT	マイクロワールド	8	バズード	8,900
3月26日	ザ・グレイートバトルIII	ACT	バンプレスト	10		8,700
3月予定	怒りの要塞	SHT	ジャレコ	8		8,700
4月2日	エアーマネジメントII・航空王を目指せ	SLG	光栄	8	○	12,800
4月3日	キャプテン翼II・プロのライバルたち	SLG	テクモ	12	○	9,700
4月7日	太閤立志伝	SLG	光栄	12	○	11,800
4月16日	デュアルオーブ～聖闘士伝説	RPG	アイマックス	12	○	9,700(予価)
4月16日	The麻雀・開拓伝*	TAB	ビデオシステム	8	○	8,900(予価)
4月23日	エルナード	RPG	ゲームプラン・じゅういち	12	○	9,600
4月28日	スーパーボンバーマン	ACT	ハドソン	4	バズード	7,800
4月予定	スーパースラッシュショット	SPT	アルトロン	未		未
4月予定	BREATH OF FIRE	RPG	カブコン	12	○	9,800
4月予定	SD飛龍の拳	ACT	カルチャーブレーン	10		9,500(予価)
4月予定	スーパーチャイニーズワールド2	A/R	カルチャーブレーン	10		9,500
4月予定	ファーストサムライ	ACT	ケムコ	8		7,800
4月予定	アクションバチ夫	ACT	ココナツジャパン	8		9,500
4月予定	スーパーダンクスター	SPT	サニー	8		7,900
4月予定	聖剣伝説2	A/R	スクウェア	16	○	未

*ゲーム名の*印はマウス対応のゲームです。

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	メガ数	バックアップ	価格(消費税・円)
4月予定	スーパーバトルタンク	SHT	パックインビデオ	4		7,800
4月予定	ラプラスの魔	RPG	やのまん	8	○	9,800(込)予価
5月14日	バーコードバトラー戦記～スーパー戦士出撃せよ！	SLG	エボック社	4	○	7,680
5月14日	対局囲碁ゴライアス*	TAB	BPS	4	○	未
5月21日	NBAオールスター・チャレンジ	SPT	アクライムジャパン	8		8,800(予価)
5月予定	極	TAB	アテナ	4	バ'スタート'	9,600
5月予定	ファイナルファイト2	ACT	カブコン	10		9,000(予価)
5月予定	NFLフットボール*	SPT	コナミ	8		8,800
5月予定	三国志正史～天舞スピリッツ*	SLG	ウルフ・チーム	12	○	12,800
5月予定	バチング物語～バチスロもあるでよ	SLG	KSS	8		9,800
5月予定	セブテントリオン	ACT	ヒューマン	8		8,500(予価)
6月予定	ドラゴンズレイヤー英雄伝説II	RPG	エボック社	12	○	未
6月予定	エストボリス伝記	RPG	タイトー	8	○	8,900(予価)
6月予定	スーパーフォーメーションサッカー2	SPT	ヒューマン	4	○	8,500(予価)
7月予定	美少女雀士スチーバイ	TAB	ジャレコ	16		未
今夏予定	スーパープロフェッショナルベースボールIII	SPT	ジャレコ	12	○	未
93年予定	早指し二段 森田将棋*	TAB	セタ	8	○	14,800
93年予定	シルヴァーサーガ2	RPG	セタ	16	○	9,500(予価)
未定	レイルロードダイターン	SLG	アイ・ジー・エス	8	○	12,800(予価)
未定	お茶の間伝説	TAB	アイ・ジー・エス	8	○	8,700(予価)
未定	テスブレイド	ACT	アイマックス	未	未	未
未定	スーパー競馬	SLG	アイマックス	未	未	未
未定	GO / GO ! GOMO君(仮)	ACT	アイレム	未	未	未
未定	ワンダーブック	RPG	アスク講談社	未	未	未
未定	スーパーエアダイバー	SLG	アスマック	4		8,900
未定	スーパーウィジット	ACT	アトラス	未	未	未
未定	キネシス*	PUZ	アルトロン	未	未	8,800
未定	レッドオクトーバーを追え！	ACT	アルトロン	未	未	未
未定	スーパーフリーメタル	SLG	アクライムジャパン	未	未	未
未定	夢幻の如く	RPG	インテック	8	○	9,800
未定	ドラゴンクエストI・II	RPG	エニックス	未	○	未
未定	ソルスティスII	A/R	EPICソニー	8	○	未
未定	ユートピア*	SLG	EPICソニー	4	○	未
未定	マスター・オブ・モンスターズ*	SLG	カブコン	8	○	未
未定	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL	SPT	カブコン	8		8,500
未定	シェラザード伝説～黄金の帝国	RPG	カルチャーブレーン	未	○	未
未定	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ	ACT	カルチャーブレーン	未	未	未
未定	甲子園3	SPT	ケイアミューズメントリース	12	○	未
未定	龍虎の拳	ACT	ケイアミューズメントリース	16		未
未定	超幻魔大戦	A/R	ケイアミューズメントリース	未	未	未
未定	トップレーサー2	RAC	ケムコ	8	バ'ガード'	未
未定	ビデオキッド	ACT	ケムコ	未		未
未定	ドランケン2(仮)	RPG	ケムコ	未	未	未
未定	MADARA2	RPG	コナミ	未	未	未
未定	スーパーNOVA	SHT	コビアシステム	未	未	未
未定	BASTARD!!	RPG	コブラチーム	未	未	未
未定	TRIFF(リカ～大西部アニマルの秘宝～)*	SLG	サイクロン	8	○	未
未定	将魔(仮)	ACT	サミー	8	未	未

NEW SOFT SCHEDULE

発売日	ゲーム名	ジャンル	メーカー名	メガ数	バックアップ	価格(消費税)・円
未定	ノスフェラトウ	ACT	セタ	未	未	未
未定	モンスター・メーカー3(仮)	RPG	ソフエル	未	未	未
未定	ダライアスIII(仮)	SHT	タイトー	未	未	未
未定	アミュージングドリーム	RPG	タカラ	未	未	未
未定	餓狼伝説2	ACT	タカラ	16		9,800(予価)
未定	スーパー人生ゲーム	TAB	タカラ	未	未	未
未定	ソード・ワールドSFC	RPG	T&Eソフト	未	未	未
未定	おざなりダンジョン	RPG	データムボリスター	未	未	未
未定	メルヘンアドベンチャー コットン100%	SHT	データムボリスター	12	未	未
未定	ザ・ラストバトル	RPG	ティチク	未	未	未
未定	くにおくんのドッジボールだよ全員集合!	SPT	テクノスジャパン	12	未	未
未定	ダウンタウン熱血ベースボール物語	SPT	テクノスジャパン	未	未	未
未定	アクタリオン(仮)	RPG	テクモ	未	未	未
未定	スーパーバック・トゥ・ザ・フューチャー2	ACT	東芝EMI	未	未	未
未定	ザ・ソードマニアック	ACT	東芝EMI	未	未	未
未定	マサカリ伝説・RPG編(仮)	RPG	トンキンハウス	未	未	未
未定	コスモボリスギャリバン(仮)	ACT	日本物産	未	未	未
未定	MOTHER 2~ギーグの逆襲	RPG	任天堂	12(予)	○	未
未定	スーパークリングショット	SPT	任天堂	4		8,000(込)
未定	ブランクアウト(仮)*	ACT	任天堂	未	未	未
未定	ファイアーエムフレム(仮)	SLG	任天堂	未	未	未
未定	川釣り(仮)	RPG	パックインビデオ	未	未	未
未定	新日本プロレスリング 公認超戦士IN闘強導夢	SPT	バリエ	16	未	9,800(予価)
未定	仮面ライダーSD	ACT	バンダイ	未	未	未
未定	フェイスボール2000	ACT	BPS	4	未	未
未定	ヨッシーのクッキー	PUZ	BPS	4		7,200
未定	クラシック・ロード	SLG	ピクター音楽産業	8	○	未
未定	神聖紀オデッセリア	RPG	ビック東海	12	○	9,500(予価)
未定	雲にのる	RPG	ヘクト	未	未	未
未定	バズー! 魔法世界	RPG	ホット・ビィ	12	○	未
未定	大仁田厚FMW~キミは時代より熱くなれるか	SPT	ボニー・キャニオン	8	○	9,800(予価)
未定	DEVASTATOR(デバスター)	ACT	マイクロワールド	未	未	未
未定	バトルトード	ACT	メサイヤ	8		未
未定	全日本プロレス	SPT	メサイヤ	16	未	未
未定	藤崎兵团ダンザルブ	RPG	ユタカ・バンダイ	未	未	未
未定	サージェントサンダース コンバット*	SLG	ヨネザワPR21	8	○	9,800(予価)
未定	トールキンの「指輪物語」	RPG	ロジーク	16	未	未

ACT……アクション SHT……シューティング RPG……ロールプレイング ADV……アドベンチャー SLG……シミュレーション SPT……スポーツ RAC……レース PUZ……パズル TAB……テーブル A/R……アクションロールプレイング OIZ……クイズ ETC……その他

新
作
コ
ン
サ

イマジニアは「ラスベガスドリーム」というカジノを題材にしたゲームを発売する。これはウインタータスCS NOAAが発表したもの。発売日未定。

また、ミサワエンターテインメントから「メガロマニア」(SLG)が発売される。

ナムコが新作を3本発表した。まず、テニスゲーム「スーパーフ

アミリーテニス」。そして「Jリーグサッカー(仮称)」というJリーグの実名を使ったサッカーゲーム。もう1本が「エイトアワーズ(仮称)」という鉛塵8耐を題材にしたレースゲーム。発売日は未定だが、今年の夏にかけて順次発売される予定だ。

ビデオシステムからアーケードで好評な「ソニックウイングス」

が移植発売される。

トンkinハウスから「イースIV マスクオフサザン」が発売されることになった。詳細は本誌P34で。 東宝は「超ゴジラ」というゲー ムを発売する。 カブコンの「ファイナルファイト2」は容量10M、価格9,000円(税別)に変更。また、2人同時プレイ可能になった。

最後に再販情報をお届けしよう。

●メサイヤ 「重装機兵ヴァルケン」「らんま1/2~爆烈乱闘篇」4月6日。

●ホット・ビィ 「スーパー・ブラックバス」「スーパーハードコアズノイズ」3月26日。

●BPS 「スーパーテトリス2+ボンブリズ」4月2日。

伝説の走りが甦る。

マンセル、再び。

SH



FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

92年F1チャンピオン、マンセルが
ゲームになって帰ってきた。
究極のバトルを超リアルな
画面で再現。
王者の魂を受け継いで、
マンセルの熱い走りが
君の手で今、甦る。

最強のコーチ、マンセルが
リアルタイムでアドバイス！

各サーキットに於けるマンセルの的
確なアドバイス、またレース後の復習が、
キミのタイムを確実に縮めてくれる。
マンセルのコーチで、最速ラップ
をたたきだせ！



本番さながらのリアルさで、
マシンセッティング。

マシンのセッティングが勝敗のわかれ
め。ギアの種類、タイヤ、エアロフォ
イルまで選択出来る。またタイヤの磨
耗度、グリップの具合はパラメーター
で表示される。タイヤ交換の時期を
判断し直ちにピットイン。タイヤ交換
が走りを大きく左右する。



infocom

フォーミュラワン・ワールド・チャンピオンシップ公式製品

Licensed by FOCA to FUJI TELEVISION © 1992 INFOCOM

スーパー ファミコン®は任天堂の商標です。

全16戦：世界のサーキットを忠実に再現！

'92F1GPが開催された全てのサーキットをリアルに再現。モナコ、錦鹿
のアップダウン、バンピーなメキシコなどサーキットの特性がそっくりそのまま。
また天候の変化もマシンの挙動に影響をあたえる。バックミラ
ーに映る後続車をぶつちぎり、王者の座をめざせ！



日商岩井インフォコムシステムズ株式会社
〒113 東京都文京区本郷5-33-10 TEL(03)5600-9181
発売元：日商岩井株式会社 販売元：インフォコム

第3回

Theスーパーファミコン杯 争奪

毎度恒例!

FFV早解き大会

これさえ読めば
すべてがわかる!!

優勝チーム当てクイズと読者プレゼント

FF早解き第2弾! 今回のバトルは制限つきだぞ

FFといえども早解き大会……そんな迷惑な伝統(?)も、2作目となると、もっともっとキャラチャになってくる。

今回の早解き大会は、編集部内の平均クリア時間(セーフタイム)が30時間と長かったため、2人一組のチーム制が採られた。大会開催決定当初はラクな展開が予想されたが、そうは問屋が初心会。ショパンシステムを逆手に取った、過酷な任務が設定されたのである。

ここで、その任務と出場者たちを紹介しよう。まず元ライター現サラリーマンチームの、のぶとくめ。彼らには「召喚魔法を全部集める」という任務が与えられた。

FFV初体験の石渡・戸塚チームには「待とバーサーカーの使用禁止」が言いわたされた。紅二点の女子の子チーム、ホンダペバのとルーラ岡田には「最後のダンジョンまで踊り子と吟遊詩人をマスターにする」が、編集チーム、ハ

マーとイトーには「ウォルスの塔以降パーティーに必ずバーサクしているキャラがいること」という任務が、重〜いハンデとしてのしかつた。もちろん、この任務がアミダでふりわけられたことは、想像に難くない……。



スタート直後! すでに空腹! そして眠気の嵐が……

この大会がスタートしたのが22日の午後10時36分。その時点から出場者たちは、すでに疲れきっているのであった。

とりあえず、9時~5時の生活を強いてやっている。会社員のウメ、

のぶ、ルーラが「眠い……」とボヤき出した。どうも、3人とも朝の7時前に起きる生活をしているらしい。あげくのはてに、ウメは「腹減ったよお、何か出ないんすか?」と、早々に夜食の要求。す

っかりタダ飯気分である。

一方、戸塚は「バットマトリーンズ」のラフレイアウト作業を黙々と進行中。そんな余裕あるのか? しかし、各チームともセーブタイム30分以内に、風の神殿をクリア。30分以内といえば、最初に届いた夜食は宅配ピザであった。



庭へた
よお
眠いんす
けど

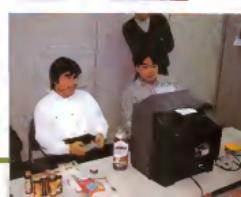


FFVワンポイント攻略

最初に戦うことになる中ボスは、鳥系のモンスター「ウイングラブター」だ。こいつは、翼を閉じているときに攻撃すると「つめ」で反撃されるから、気をつけよう。翼が開いているときを狙って攻撃すれば大丈夫だ。メッセージを見落とさないように落ちついてね。



VSウイングラブター



トルナ運河でGO! GO! イトー・ハマー組強し!

なんかもう、うんが。次の難関は、トルナ運河。中ボス“カラーボス”との対決が待っている。カラーボスは、意外にも初体験チームも、セーブタイムは大差なくクリア。石渡は、「どこからもってきたのかドラムのスタイルでコントローラーを叩きはじめる。睡眠不足のための幻覚症状だろうか?」

編集チームは、バーサーカーというお荷物ができるというのに、ウォルスの塔を一層でクリア。サ

ラリーマンチームも、約10分遅れて新たなジョブを手に入れる。このあたりから、イトー・ハマー組の快進撃が始まったのだった。



FFVワンポイント攻略

運河のなかはシーフか「ダッシュ」のアビリティーをつけたキャラクターがいれば、日ボタンで速く歩くことができる。

ボス“カラーボス”は、サンダーの魔法が弱点だ。打撃はある程度効果がないから、黒魔道士がいないとツラい。



古代図書館でイフリートと対決! 初体験コンビ苦戦!!

古代図書館まで来ると、もう差は開くばかり。編集チームがトップをつったる。古代図書館クリアのセーブタイムでは、ビリの初体験チームでは2時間よりもりード。

突然、戸塚が「できたぞ!」と

声をあげる。しかし「できた」のは大会には関係のない「バットマシンリターンズ」のラフレイアウトであった。ここで、チームメイトも予想できないほどの大逆転劇が展開するかと思われたのだが……。



FFVワンポイント攻略

アツい召喚獣・イフリートの弱点は、もちろんブリザド系の魔法だ。もちろんブリザド系の「魔法剣」をかけた攻撃もとても有効だぞ。

図書館のなかには、イフリートを倒さないで進めない場所もあるのだ。



気になるなあ

はっきりいって、みんな寝ている。しかし、これが仕事ってものなのだ。

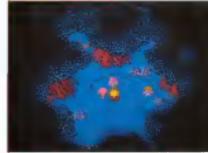
異世界へワープ……深夜のFFは淋しいぞ!!

セーブタイム6時間16分で、編集チームは異世界へワープ。そのころ初体験チームは、まだ古代図書館のイベントをクリアできずにウロウロしている。戸塚は、ラフレイアウトがアップすると、待つてましたとばかりに寝る。

女の子チームは、トップと30分差で、サラリーマンチームは、さらに2時間差で異世界へ向かう。そろそろ、各チーム各メンバーとも、疲れてきたようだ。「午後3時まで寝ていた」と豪語していたホンダべるのも睡そうにしている。

ルーラは、早々に床で寝るが、寝ごこちが悪いらしく、30分ほどで戦線に復帰。眠りたいのに眠れない参加者たち。しかしディスプレイのなかの異世界では、テントを

とりあえず



寝てみようかな

はって休まないとイベントが進行しないのであった。

ハマーが「まだこれの5倍あるんだぜ~ダメだよ、この企画」と、ボヤく。



きましたね?



みんな
疲れて

やはり・・・サラリーマン組のぶだけが苦闘!

モンモンとした夜が終わり、窓の外が明るくなってきた。ついにホンダべるのがギップアップ、続いてウメも椅子を並べて寝る。のぶは、あきらめたように秘密兵器その2・キューピーコーワールドを飲み、薬師になる(ウソ)。

トップの編集チームは、セーブタイム6時間34分でビッグブリッジのギルガメッシュクリア。女子チームも、ルーラが健脚するが30分の差は縮まなかつた。初体験チームはいまだに古代図書館。このチームのシドとミドが再会す

るのは、いつのことになるのやら。ちなみにウメは、このあと8時間ほど眠り続ける。モコモコのフェイクファーのコトを着て寝ている姿は、「爆睡」以外のコマンドを受け付けないバーサーカーのようであった。

FFV ワンポイント攻略

ビッグブリッジでの課題は、対ギルガメッシュ戦まで、いかにMPを温存するかだ。

そのためには、異世界に突入する前にボーションなどの回復アイテムを、しっかり揃えておいたほうがいいぞ。

ギルガメッシュの「ジャンプ」攻撃を受けたら、なるべく早くHPを回復してあがよ。



おまけ とりあえず寝る



VS ギルガメッシュ

これからも奮闘する。なぜか酔いしらべが慣めな
いんだよね。



ちょっと起きる



また寝る



ついに手に出したの
ふ、画面マスターは近い
かもしれない。飲んだ薬
は、胃のなかで「ちよう
ごう」されたらしい



起きても眠い...



夜明けで
ござります



たから寝る
to be CONTINUED

FFV早解き大会・途中経過だよ〜ん

TIME: ウメ&のぶ

0:28: 風の神殿クリア

0:48: トルナ運河クリア

1:39: ウォルス城到達

1:55: ウォルスの塔

3:46: カルナック城脱出

4:42: 古代図書館

5:56: クレセントの森

6:20: 流砂の砂漠

TIME: 石櫻&戸塚

0:28: 風の神殿クリア

0:46: トルナ運河クリア

1:41: ウォルス城到達

1:53: ウォルスの塔

4:05: カルナック城脱出

5:38: 古代図書館

TIME: ホンダ&ルーラ

0:26: 風の神殿クリア

0:46: トルナ運河クリア

1:25: ウォルス城到達

2:12: ウォルスの塔

3:30: カルナック城脱出

3:49: 古代図書館

4:41: クレセントの森

4:59: 流砂の砂漠

5:20: 古代遺跡浮上

5:48: 古代遺跡に侵入

6:25: 古代遺跡クリア

TIME: イトー&ハマー

0:27: 風の神殿クリア

0:43: トルナ運河クリア

1:21: ウォルス城到達

1:43: ウォルスの塔

2:40: カルナック城脱出

3:08: 古代図書館

3:16: クレセントの森

3:36: 流砂の砂漠

3:51: 古代遺跡浮上

4:40: 古代遺跡に侵入

5:32: 古代遺跡クリア

6:16: 異世界ヘーヴア

*時間はメニュー内のセーブ時間。

FFV

ジョブ 職業安定所



■スクウェア■発売中■定価9,800円(税抜き) ■16M■バッテリーバックアップ

侍、忍者等々、日光江戸村もまっ青!?

侍、忍者等々、日光江戸村もまっ青!

今回はイベント紹介はないけど、「侍」「忍者」「召喚士」「黒魔道士」「吟遊詩人」のジョブを紹介するぞ。5つともそれぞれがまったく違った個性をもつていておもしろいんじゃないかな?

どのジョブを使うかはキミ次第だけど、なかでも「侍」の「ぜになげ」はオススメだ。



侍

居合抜きでモンスターを皆殺しつ!
刀のなごが血で腐る!



【セレクト】 セレクトボタンや居合抜きなどのツヅキを持った侍 当



必殺の「ぜになげ」! ケタはずれのダメージが敵全員を襲うのだ。確をぬかずかなよ



「あいあいぬき」で敵団をメタ割り! 地獄行き団体ツアーワーのできあがりだぜ!!

特性	しらはどり	武装可能武器	刀 短剣
----	-------	--------	------

必殺技	特技	解説
1 みねうち		敵を麻痺させる。
2 ぜになげ		ギル(お金)を投げて攻撃する。
3 しらはどり		物理攻撃を一定の確率で、白刃取りする。
4 かたなそうび		刀を装備できるようになり、侍と同じ「ちから」になる。
5 あいあいぬき		敵を一掃する。

黒魔道士

封印されし悪魔の力。
黒魔法を使って攻撃するぜ！



法術で相手を黒魔法を用意せぬかくふち
かまはず／＼

特性	なし	武装可能武器	短剣
			ロッド

黒魔法は、白魔法の対極に位置する魔法で、攻撃を主体とする。炎系の『ファイガ』や氷系の『ブリザド』などをブチカマして、敵に大ダメージをあたえるのだ。また、成

功したときには、必ず敵を死に致らしめることのできる『デス』などもある。白魔法のアビリティをもたせてやれば、まさに、無敵の魔法使いだ。



「デス」これで敵は確実にあの世行きだ！

レベル	特技	解説
1	《ろまほう(L 1)》	レベル1までの黒魔法が使える。
2	《ろまほう(L 2)》	レベル2までの黒魔法が使える。
3	《ろまほう(L 3)》	レベル3までの黒魔法が使える。
4	《ろまほう(L 4)》	レベル4までの黒魔法が使える。
5	《ろまほう(L 5)》	レベル5までの黒魔法が使える。
6	《ろまほう(L 6)》	レベル6までの黒魔法が使える。
7	MP30%アップ	MPの最大値が30%アップする。

吟遊詩人

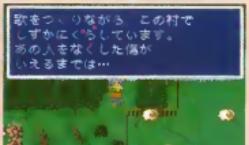
歌で戦う吟遊詩人
心の叫びを聴いてくれ！



歌詞に不参加でダメージを防ぐことも
できるのだ

『吟遊詩人』は、歌を歌って戦う。歌うことによって回復や、攻撃を行うことができるのだ。それらの歌は、世界各地に散らばっている先輩の吟遊詩人たちから教わるのだ。また、

『かくれる』のアビリティを使えば、敵からの攻撃をカンペキに防ぐことができたりするのである。体力のないジョブだけど、ビンチのときも、これでOK！



「あいのうた」を歌えば、そのまま
しき世界でモンスターもおとなしくなるのだ

「かくれる」で、お隠れ画面の外で
ダメージを逃げりこなす

特性	なし	武装可能武器	竖琴
			短剣

レベル	特技	解説
1	かくれる	戦闘からかくれ、敵の攻撃も回避する。
2	たてごそうび	たてごとを装備できる。
3	うたう	さまざまな効果の歌を歌う。

忍者

各種巻物を投げつけて忍術を使うのは
ござるござるよ、忍者でござる



魔法攻撃のきかない敵でも、忍術ならば効いてしまうのだ！ 恐れ入ったか？

特 性	二刀流 先制攻擊	武裝可能武器	短劍 円月輪
--------	-------------	--------	-----------

召喚士

ピンチのときには強力な助っ人たちを
戦場へ召喚するぜ！



召喚獣を戦わせて、高みの見物とシテ
レニもうせ

特性	なし	武装可能武器	短剣 ロッド
----	----	--------	-----------

当然ではあるが、忍者は動きが速いので、先制攻撃がしやすい。しかし、こんなものはオマケにすぎない。忍者のスゴイところは何か？ それは、各種の巻物を投げることによって、忍者が使えるところである。ナント、



物理攻撃を「回防ぐ」との
でいる「ぶんしん」なんて
のもあるのだ



アカニシウムに近づく。



「かとんのしゆつ」でひら書きヨニの下書きが引いてある。

レベル	種類	解説
1	けむりだま	LRボタンよりも早く触闇から逃げられる。
2	ぶんしん	分身して、物理攻撃を2回防ぐ。
3	せんせいこうげき	先制攻撃の確率が増える。
4	なげる	武器やアイテムを投げて攻撃する。
5	にとうりゅう	両手に武器をもち、2回攻撃する。

召喚獣たちを呼び出し、戦わせることができる『召喚士』。召喚獣にも2種類あって、1つはお店で売っているもの。そしてもう1つはイベントや戦闘などによって手に入るものの、いずれも、召喚魔法として使うことができる



「イフリート」を召喚。地獄に寒火で敵はくろこげだ！ざまーみう。



「ラムウ」を召喚して敵を水づけにしてしまえっ！ あつとい
う間に秋の影刻のできあがり。

レベル	特技	解説
1	しょうかんし1	レベル1までの召喚魔法が使える。
2	しょうかんし2	レベル2までの召喚魔法が使える。
3	しょうかんし3	レベル3までの召喚魔法が使える。
4	しょうかんし4	レベル4までの召喚魔法が使える。
5	しょうかんし5	レベル5までの召喚魔法が使える。
6	よびます	MPを消費せずにもつてある召喚獣がランダムに呼び出せる。

趣味の 科学

第6回
禁断の合体
“人合体”

禁断の“人合体”とは……

2身合体の最後を飾るのは、人合体だ。人は属性が異なる2つのグループに分けることができる。それらの人々は“メシア教徒”と“ガイア教徒”と呼ばれ、もちろん属性はメシア教徒はLAW、ガイア

教徒はCHAOSに属する。ちなみに、彼らを仲魔にするには、それなりのコツがある。おススメなのは、“威圧的”に接すること。甘い顔を見せるとつけあがるだけなので、ダメられないように注意しよう。

人合体の法則について

さて、材料となる人間を用意することはできただろうか?

できたら、さっそく合体してみよう。

ここで“人合体”について、少し説明しておこう。人と悪魔を合体させる場合、ある特殊な現象が生ずる。その現象とは、合体後に出現する悪魔が、ランダムで造ら

れてしまうということ。つまり、人と悪魔を合体するたび、出現する悪魔が変化してしまうということなのだ。

したがって人合体の場合、これまで説明してきた2身合体のように、出現する悪魔の姿を容易に想像することは、ほぼ不可能であるといつていいだろう。

人体がおよぼす合体への影響とは

合体後の悪魔を想像する

難しい“人合体”ではあるが、必

ずしも法則がないわけではない。というのも“人合体”的場合、出現する悪魔の種族が、ある程度決まっているからである。

ここでは、その見極め方を説明しよう。まず、通常の2身合体の場合、合体後の悪魔は、合体した悪魔の種族とレベルによって決定される。しかし人合体の場合、種族があくまでも“人”である以上、

ガイア教徒もメシア教徒もさほど違いは見られないはずだ。

では、人合体において、合体後の悪魔に影響をあたえるものは、いったい何か。答えは“属性”である。

合体させる人間が、LAW側に属しているか、CHAOS側に属しているかで、出現する悪魔の種族が決定されているようなのだ。

人合体は繰り返し試すことが大切

もう想像はできたと思うが、そう、メシア教徒を合体させればLAWとNEUTRALの、ガイア教徒を合体させればCHAOSとNEUTRALの悪魔が出現する。ただし、どの種族ができるかは、実際に合体してみるとわからない。

そして、もうひとつわかっていることは、人と悪魔の合体で、シリフ、ウンディーネといった、上

位レベルの精靈をも作ることが可能であること。このことを知っていると非常に便利なはずだ。

ランダムで変化する人合体は、何度も試すことが大切だ。まだまだ解説されていない部分が多い人合体だが、とりあえず説明はここまでとする。

では、また次回まで、ご機嫌よう。さようなら。

ガイア教徒



特攻隊

処刑ライダー

破壊僧

鬼女郎

闇法師

アサシン

メシア教徒



狂信者

テンブルナイト

メイガス

スキャナー

おハガキ募集

諸君の自慢の悪魔を募集している。自慢の悪魔の名前、なぜその悪魔が自慢なのかを詳しく明記し、編集部内“邪狂院研究所”まで送ってくれ。楽しみにしていてよ。

あと先

〒108 東京都港区赤坂2-19-13
NS書籍ビル ソフトバンク株式会社
The スーパーファミコン編集部
「邪狂院研究所」
あくまっこクラブ

すうはみワールド

●編集部よりお知らせ……このすうはみワールドと、こんなときどうする、彼の天職彼女の転職、の3つのコーナーでは、今回から賞品を編集部オリジナルステッカーにさせていただきます。そして、面白いネタには、金銀銅の賞をつけて、図書券1500円分(金)、編集部オリジナルマグネット(銀)、編集部オリジナルテレカ(銅)をプレゼント。3賞目指して面白いネタを送ってくださいね。

■この前、近所の駄菓子屋へ行ったら、ファミリーベーシックが定価で売られていた。

金賞 (新潟県・3×3がQ)

■クラスメイトのが窓を拭いてから、教室中に刺激臭が漂うようになった。それ以来0は、ぞうきんを見せようとしている。

(静岡県・ジャイアンとババア)

■親友K君はスケベな本は自分で堂々と買うせに、この本を買うときだけ、オレに頼む。理由を聞くとキッパリとこう言った。「はずかしいやん。」ぼくは、こんなK君が大好きだ。

銀賞 (兵庫県・リーチ一発)

■ボクの友人Aは、「これが男の体じゃ」と言って全裸で女子更衣室

飛び込んでいく大バカ野郎だ。

(広島県・殺人マシーン)

■ある日妹に「一緒にゲームセンター行こう!」と言ったら、「お姉ちゃんからいやだ」と言われた。

(大阪府・なにわの春園)

■友人Aと切手を買いに行った郵便局の女の人はとても美人だった。局を出てから、友人Aはその女の人が手にしていた切手をなめまくった。楽しそうだったよ!

(大阪府・バス)

■ある日小学1年生の妹と東京タワーの話をしていると、とつぜん妹がまじめな顔をして言った。「あそこから飛び降りたらいけないんだよ」と……。

(東京都・怪盗マン)

■友人Kが小2のときに書いた読書感想文があったので読んでみた。すると、なぜか「今日サファリパークへ行った」と書いてあった。

銀賞 (三重県・牛コマ500g)

■美術の時間にねんどでエッグマンを作っている君は、大のスクエアファンだ。

銅賞 (愛知県・M16マシンガン)

■先日、女性の富山の薬売りが子連れでやってきた。「まにあってます」と断ると、「そんなこと言わないでください。歌を唄いますから」と言って、民謡らしき歌を唄始めた。唄っているあいだ、子供はカスタネットをたたいていた。

(福井県・よほー)

■早口言葉です。「スーパーFXチップスーパーFXチップスーパーEふえくち……うぐっ!」

(神奈川県・ティタン)

■看護婦をしている友人Uは、朝仕事に出かけるときに、バイクに乗ろうとメットをかぶり、なぜかそのまま自転車に乗って病院へ行った。病院に着いてから大笑いされたそうだ。

(奈良県・ひじり)

手、本体、ソフトの疲れを取ってから、またゲームをやる。これが1番。

(福島県・ローレシア)

◎「毒をもって毒を制す」つまり、運動してもっと疲れるのだ!

(愛知県・なりかめ)

◎目薬をさして栄養ドリンクを飲む。そして、お風呂に入り「おしゃしゃ明日もやったるでー!!」と怒鳴ってから布団に入り、ぐっすり眠る。(これでも女子のよ)

金賞 (大阪府・プリン太郎)

ごんなんごん転換に、脇に置いてあるパソコンのゲームをする。

(大阪府・高橋京子)

旅に出る(笑)。



お題 ゲームのやりすぎで疲れたとき

◎ぶらさがり健康器にぶらさがり、めいそうに耽る。

(三重県・ボヤッキー)

◎別のソフトを差し込んで「むかえ酒」ならぬ「むかえゲーム」をする! でも、本当はこんなことしちゃいけないんですよ(苦笑)

(愛知県・K.K.和)

◎すぐにゲームをやめて、目、耳、

次の問題は

中古ソフト屋の利用法

彼の天職 彼女の転職

お題 春麗の天職!

◆ボクのお嫁さんになる。

金賞 (三重県・ボヤッキー)

◆征服欲の強い彼女の天職は、当然中国の国家主席／そのために彼女は、ます増税役に転職し、最高実力者、〇〇平氏を狙っている。

(東京都・シード皇子)

◆ド○えもんの頭上で“スピニンググバードキック”をやり、タケコブターの代わりになる。

(東京都・PINO)

◆主婦はどうかな？ 春麗がもしボクのお嫁さんだったら……。デ

(滋賀県・明智光秀)

◆メサイヤと手を組み、真の格闘家、もとい女王様となるべく闘う横スクロールシューティングゲームを出す。その名も「超姫貴」。ちなみにオプションはリュウとケンである。

(群馬県・間浩昭)

◆かつて、何人の男たちをひざまずかせたことを思いだし、「ふつうの女子のなーろおっと」と言つたことも忘れ、またこの世界で戦う。(元キャデーの伊・蘭や田〇好〇みたいなもの)

(三重県・公的抑圧)

◆あのすてきな笑い声をいかして、

ド○フの大爆笑でお得意の笑い屋さんになることだろう。

金賞 (栃木県・プロッコリー健)

◆普通の女の子になった春麗は「なんて下半身デブなんだろう」と悩み、エステへ……。そのうち新聞の折込広告に水着の写真で紹介されるそうです。

銀賞 (新潟県・りっき)



素朴な疑問

貴誌でときどき出でてくる“バグ”とは、いったい何のこと、どうして起きるのか？ また、バグったときの対処方法などを教えてください。

(福岡県・ふいふい) ネタもの結構あっていいですか？ (東京都・ワールドクラス)

答 バグというのは、プログラムの間違いのこと。これが原因で、本来の意図とは違う動作をしてしまうことを“バグる”といいます。バグにもいろいろあるので、決まった対処法はありませんが、リセットする、電源を切ってカセットを抜くといったところでしょうか。それでも正常に動かないときは、買ったお店や、メーカーに問い合わせてみるべきでしょう。締切は、お題。テーマが出てから、約2週間ですが、早めに出したほうで稿費の確率は高いかもしれません。

マンガ天国

図書券
500円



ド○えもんとか書くときは、ちゃんと1部を、伏せ字にしましょう。



んまい より気がついで、うきゅうは天
才だ。60は2,3,4,50個の小公倍数だ。

ジョブは、いいだと言ってるヤツがいます。
なぜか？ 死ぬと解かるからだつ。



「うとう」と寝て、ダーリングタワーを破壊すればほら、勝てはかな。



バツを喰めちゃいけない。私も露店出でてのは大変だとどうぞ。



私は、ジャ○ブル大帝、オって、何を食へ
てんだう？ と思ったことがあります。



私は、ジャ○ブル大帝、オって、何を食へ
てんだう？ と思ったことがあります。

大阪府・バル高屋ヒロ

愛知県・とんり

新作ソフト

採用者: 図書券500円分

言いたい放題

今回のテーマ

エルファリア(ハドソン)

今回のテーマは「エルファリア」。メルドシステムによる武器強化や、経験値の概念を使わないレベルアップシステム、次の町まで自動的に移動するマップシステムなど、新しい要素が盛りだくさんなのだ。みんなの評価はいかに?



(よかつたところ)

ストーリー。過去を変えたら現在が変わっていたなんてSF的で面白い。

(ここがちょっと)

ボスを倒しに行くタイミングがわからず、ザコとばかり戦っているので、時間がかかったこと。

(大阪府・紫)

(よかつたところ)

魔法などで固まつたりするところがかっこいい。

(ここがちょっと)

道具が多くなるとメルドするときに面倒くさくなること。

(大阪府・モアイズマン)

(よかつたところ)

アイテムを自分の好きなように合体させて、自分だけのキャラクターを作れるところ。

(ここがちょっと)

システムに新しい要素が多くあったので、慣れるのに時間がかかった。

(熊本県・ボヘミアン)

なんといってもメルドシステム。今までのRPGと違った楽しさがある。

(ここがちょっと)

ATKやGRD、DWN以外のステータス魔法がほとんど役に立たない。

(愛知県・だるしむ)

メルドシステムは、ややこしいが覚えると面白い。

(ここがちょっと)

敵から逃げると敵の出現率がアップするのはやめてほしかった。

オートバトルで後列の守備力や攻撃力を上げるのも困りもの。

(兵庫県・灼熱の吹雪)

経験値やお金を稼がなくともレベルアップできるところ。

次の章になると敵が急に強くなっている点。また、敵の出現率が高すぎる。

(大阪府・M.C.ハガー)

勇者(キャラ)が16人もいて、みんな個性的なところ。

(ここがちょっと)

ボスキャラに魔法がほとんど効かない。あと、パンがんまり活躍しない。

(東京都・ブライの孫)

(よかつたところ)

敵と各パーティとの相性があるので、バランスよく4つのパーティを使うことができる。一人ひとりのキャラの個性が強いのもよい。

(ここがちょっと)

少し移動するすぐ地図が再占有してくるのがうつとうしい。あと、色違いキャラが少し多い気がする。

(北海道・ミノ★モンチャック)

(よかつたところ)

セミオートバトルが使いやすい。また、町の外に出ると全回復するのがありがたい。

(ここがちょっと)

せめてボス戦のときだけでも自分で回復魔法を使うことができればよかった。

(茨城県・おKAZU)

ハドソン

X ハドソンの今年第1弾のソフト「エルファリア」、楽しんでもらえたでしょうか?

D スーファミのRPG第1弾ということもあって、いろいろ新しいシステムを盛り込んだ作品になっていますが、最初はこのシステムに戸惑つた人も多いみたいですね。でも、慣れたあとでの感想はよるので安心しました。みんなの意見を参考にして、また新

しい作品に挑戦していきたいと思います。

そして、先月の下旬ですが、この「エルファリア」の音楽CDが発売されました。これは、「エルファリア」に使われた各曲を、オーケストラでアレンジした楽曲集になっています。スーファミの音源とはひと味違う感動を、ぜひお楽しみください。

ハドソン 土井

豆知識

ハドソンとRPG

ハドソンは各ジャンルそれぞれに代表作をもっている。たとえば「野球狂(ヤソコン版)」「ロードランナー」「スター・ソルジャー」「高橋名人の冒険島」(以上ファミコン)などである。

ハドソンのRPGといえば、ファミコンでは「桃太郎伝説」が有名だが、今回はその続編では

なく、さまざまな新システムを取り入れたRPG「エルファリア」を作り上げた。

キャラクターデザインに松下進氏、音楽に三枝成氏を起用。数々の新しい試みを行ったこのゲームが、ハドソンRPGの代表作になることは間違いないだろう。

次のテーマ

スターフォックス(任天堂)

すうはみバラ美術館

東京都・みにいや



長崎県・じゃがいも



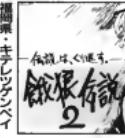
宮城県・蘭月魔星



FIRE!の人の夢キャラが選ばれたのにさみたい。

おしいじめの夢をもつてゐるみたいだね。
雅也が選んでいたんだから待っておき。次は本命のアンデイ、待っています。イラスト
は封筒でも結構ですが住所名はハヤキには

福岡県・木下じゅんいち



愛知県・ZAKIさん



いたいたいね。雅也が選んでいたんだね。

大賞

春雲原・流行ボルガ



東京都・戦部みやこ



徳島県・Birn



長崎県・砂娘

「聖闘印伝2」の期待度は高いみたいです。雅也
はイラストの枚数でどんどん増えてます。表紙で

長崎県・林田亞紀子

茨城県・カール



滋賀県・鼠尾



岐阜県・KENTA



奈良県・そにつぶー



三重県・基堀り人



高知県・かんぱれく・脚田

※大賞の方には「編集部特製バイナダー」
イラストを採用された方全員に「編集
部特製アートカード」を差し上げます。〒108 東京都港区高輪2-18-13NS
高輪ビル ソフトバンク株式会社
The スーパーファミコン編集部
「すうはみバラ美術館」まで時魔添士で地獄だキャラだつ 「チョコボ美しいぞ」っていうセリ
こういうかわいいアリさんたち
たけどデザインとか好きですね。つかなくなっちゃったのは既定。
を知らざるに沈んでしまうのか…。いくついいですね。次も期待
 おーっ
せー
えー
よー
そー
れー



幻想俱楽部

RPGならやっぱり「真・女神転生」でいッ!!

★「真・女神転生」……このシリーズは、はじめて買ったのでちょっと不安でしたが、悪魔に話しかけたとたん、「面白いぜ〜!!」と思った。ストーリーもバリバリで、進めば進ほどより複雑になる。そして合体……り強い仲魔を造るために、30分でも1時間でも時間をかけていると、合体オタクになっちゃうぞ。まだあつまっちょいRPGをやっている人は、「真・女神転生」と、真メガテンを買うべし。

(兵庫県・ジョーラー)

◆
★「真・女神転生」を友達とやっていると、3Dダンジョンでいつもこんなことを言われる。

「その角、右に。違う、右や、そっち左やんか」「この道、さっきと同じ道やで。3回目や」
などと、ぐだぐだ文句を言われてたまらない。あげくのはてに「お前、本当に方向音痴やな」と言われる。だけどおいらは、メガテンがいちばん好きなんてい／ほつといってくれ!!

(滋賀県・明智光秀)



★FFやDQなんて、お子さまの遊びだ。やっぱり、RPGならメガテンシリーズにかかる。とくに今回の「真・女神転生」はよかったです。やりはじめたころは、なんてハードなゲームなのだろうと思ったけ

ど、いまではハマりまくって抜けられなくなってしまった。みんなやらす嫌いしないで、一回くらいやってみてほしい。

(沼津市・ジャイアンとパパ)



真のRPGファンなら

★真のRPGファンなら、やっぱり「ウルティマIV」でしょう。たしかに初心者には、ちょっと難しいとは思います。しかし、「徳(カルマ)」という思想は、ほかのRPGにはないものだし、人の家のタンスや壇のなかをあさってはいけないところが、現実っぽくていいと思う。

(大分県・私の指圧)



私の、ボクの大好きなRPGは、コレ！

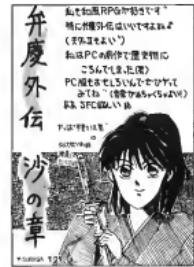
★私が、スーパーファミではじめてプレイした記念すべきソフト。それがFFIVだったというわけです。ファミコンでもIIとIIIをプレイしましたが、スーパーファミでプレイしたときも、とってもワクワクしました。で、まずグラフィック。すっごくキレイで、もうびっくり／そして音楽。ストーリーをさらに盛り上げるいい音楽だった／

キャラは個性的だし、最後にくるのはやっぱリストーリーだな。もう、ところどころで泣いていました。思わず涙がこぼれたことも……。泣き続ければコントローラーをふたたび握ったときのことは、いまでもよく覚えています。FFIV大好き！

あのストーリーは、とっても感激しました。

(静岡県・13才のボロム)

★ボクのいちばん好きなRPGは、GBのアクションRPG「聖剣伝説」だ。グラフィックはGBのなかではすっごくキレイだし、サウンドもいい。リアルタイムの戦闘は楽しいし、なによりストーリーがグーグー／たとえGBのモノクロ画面やイヤホンで聞くサウンドでも、なんともいえ



(福岡県・駿河皇)

ない感動を受けました。今度スーパーファミで発売する「聖剣伝説2」にも期待してます。(東京都・伝説の勇者みそっぱ)



なんの目的ももたずに冒險の旅に出たアベルは、いかにも萌そうなナゾの生き物たちに襲叩きに合い絶体絶命の大ピンチ。この少女の正体は……づづく。

東京都・フライの孫

((("わいわい)))

フリートー

3月3日はひな祭りでした
か、みんなどんなひな人形を
飾ったのかな?

採用者: 図書券500円分

私はインフルエンザで2週間
ほど寝込んでいたんだけど、
とても辛かったです。だって、
大好きなスーパーファミができなかっ
たんだもん。頭はガンガンするし、
ふとんのなかで「スーパーファミ、ス
ーファミ……」と思いながら、も
がいてました。みなさんも、病気

には気をつけてください。本当に
辛かったです。

(大阪府・ブリン太郎)

●編集部でも、風邪でダウンした
人がいました。このはがきが載る
ころにはもう、元気にスーパーファミ
していると思いますが、やはり健
康だからこそ、おもいきり遊べる
というものです。

達が、

友「真・女

神誕生」より

「ウイザードリ
イV」のほう
が先に発売さ
れた。なんて
言もんだか

(大阪府・シド一皇子)

らそれに反論したら、「じゃあ、何
月何日に発売したの? 何時何分
何秒?」、そしてとどめは「地球が
何回まわった日?」だって。そん
なものの、いつからカウントしたん
でしょーね。でも、あのころ集中
的にRPGが出来てしまったから、
混乱するのは当然でしょうね。

(東京都・シド一皇子)

●ちなみに、スーパーミ版「真・女
神誕生」は1992年10月30日発売。
スーパーミ版「ウイザードリイV」
は1992年11月20日発売なんですが、
ウイズVはもっと昔にパソコン
版で発売されていたからなあ
(話をややこしくしてどうする)。

す うはみ美術館を研究したら、
① 縦向きに描いたほうが
載りやすい

② 人気者(リディアやレナ)な
どを描かないほうが載りやすいと
思えてしまう。

(千葉県・カナーナ)

●①はちょっと違う。85%くらい
のイラストはがきの縦向きに描か
れてくるから、選ぶのも縦向きの
が多くなっちゃう。だから、たま
に横向きのは
がきを採用し
ようとすると
苦労するので、
横向きのイラ
ストもよろし
くね。②は、
自分で試して
みてください
ね(笑)。



うまい時

さきほひなおりの
大きいのを
食べる時。

橋本木・ぼるぼ

●明治の「恋(?)」のおはがきが、全国のFFファンから寄せられています。しかし、「別
人」とは割り切れないのかな。

ト ラクエVでは「エッチな○
○」、FFIVでは「エッチな
本」。どうして、人気のあるRPGは
「エッチ」にこだわるのだろう。
不思議だ……。

(群馬県・ボコベン)

●それは、「エッチ」にロマンを感じ
かるからです(笑)。あと、はがき
の余白、他の描画されないメッセ
ージに対して返事を書くこともあります(まさに自己満足)。



大阪府・マニーヤもどき

聖剣伝説2

うれしい! ついにGB版
SF聖剣伝説2が発売になりました。
しかも、お手頃な価格で!
しかも、操作性が良くて!
しかも、画面が綺麗で!
しかも、音楽が凄い!
しかも、物語が面白い!
しかも、キャラクターがカッコいい!
しかも、武器が強くて!

東京都・戦部みやこ

どっちが強い? 異種格闘技戦

★自分の育てたRPGのパーティーと、友達の育てたパーティーとを対戦できるようなシステムがあれば、面白いと思います。たとえばドラクエVだと、裝備している武器や防具、仲間にしているモンスターでだいぶ強さが違ってくるし、FFVだって、武器や防具はもちろん、ジョブやアビリティでまた違ってくる。こんなシステムがあれば、ストIIなどに盛り上がれると思ういますが、どうでしょうか?

(千葉県・大森弓月)

●うむ、かなりレベルが接近しているパーティーどうしの対

戦は面白いかもしれない。ところで、ドラクエとFFVのキャラって、どっちが強いのかな?

★テリーとリュウ、マイケルとバイソン、ギースとベガが対戦したら、どっちが勝つか…。
うおー、考えると頭が痛くなる!

(大阪府・ババズ)

●普通ならありえない対戦について、みんなが想像力を働かせて決着をつけるのは面白いかもしれないね。みんなならどんなストーリーを考える? RPGキャラの場合は、装備や魔法の有無でストーリーが変わってくるだろうね。

●おまけで。クリスマスの季節を祝って、多くの人気を博す中、



青森県・沢田敬徳

●カーミー、CHAGE&ASKAたか(笑)。こういうパロディは、みんな悪い手がかないみたいだね。

各 プロレスゲームのメーカーさんに言いたい／なぜ、女子プロレスのゲームがないんだ。いまや、女子プロだったってすごいんだ。ブル中野が、アジャ・コングが、工藤めぐみが、里美和が、思いのままに動かせたらうれしいじゃないか！

(青森県・みけMIKE三ヶ)

●ほかにも「女性キャラだけのストIIで遊びたい」という意見もいただきました。スマートアミューズ

「すうはみバラダイス」おはがき大募集

「すうはみバラダイス」では次のコーナーの投稿を大募集します。

★のコーナーは、毎回のテーマを各コーナーでご確認ください。今回からお札が変わるので、各コーナーをよく見てね。

★おねえさんとビーピーくん

おねえさんとビーピーくんが、みんなのはがきに答えてくれるぞ。

●すうはみワールド

身のまわりの変なやつ、面白い話や出来事などを知らせね。

★彼の大黒猫の戯穀

ゲームのキャラクターが、どんな歴史に向いているか考えてね。

●素朴な疑問

ゲーム以外の、本誌についてのちょっとした疑問にお答えします。

ゲーム音楽ミュージシャン大集合！

★私は、今までのゲーム音楽はすべて耳で聞いてからピアノで弾いていました（ドラクエI～V、FFII～V、ゼルダ、ロマ・サガなど）。そのため、弾ける曲より弾けない曲のほうが多いのですが、ときどき、楽譜を見て弾いている人よりも自分のほうが正確なときがあります。けっこううれしいです。ロマ・サガの最後の曲が弾けたときは最高でした。耳から聞いて覚えて弾く方法で十分だと思います。音楽仲間のみなさん、頑張ってください。

(大阪府・趣味の音楽)

★知ってるかもしれないけど、ロマ・サガの音楽はピアノの楽譜として売られていますよ。全曲入っているので、ぜひ買ってみてください。ちなみに、私も何度も曲を

一時は女性キャラゲームに飢えていたらしい（笑）。

は がきを書いているところを家族に見られて、妙に恥ずかしい思いをしたのはともかく、

聞いて、覚えて弾いています。いま、ストIIの「RYUのテーマ」を練習しています。

(福島県・隆)

★自分も、妹のキーボードを勝手に奪って、いろいろと演奏しています。以前はドラクエVを練習していましたが、いまはFFVで燃えます！ ゲーム音楽のCDを聞くながらいっしょにプレイするのもいい練習方法ですよ。

(千葉県・エアーフースファイブ)

●さすがにゲーム雑誌の読者のみなさん（笑）、ゲーム音楽を自分で演奏している人って、多いんですね。私が中学生くらいのころは、ヒットソングを演奏したくて、シングル盤を買って聞いたり、楽譜とかコード進行が載っている雑誌を買ってきて練習したものですが、

勉強しないのに、こういうことだけはするな！」と言われてしまった。グサア！！

(滋賀県・明留光秀)

●なんとなく「恥ずかしくなる」

才能なかったみたいです（笑）。

ほかにも、フルートやテナーサックスで演奏したり、シーケンサーを使って練習している人など、たくさんの人からおはがきをいただきました。どうもありがとうございます。



新潟県・磯興おばさん

気持ちはわかる気がする。まあ、ちゃんと勉強もして、家族を見返してから、自分の好きなことをするのもいいかもね。

それでは、また次回!!

あと先

〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
Theスーパーファミコン編集部
「すうはみバラダイス」
各コーナー係まで

3月5日号の ゴメンナサイ

英語 ドラゴンボールZの記事は誤植っていましたでした。
P.17 ねぎしちゃのレコードデビュ
ーは1月21日です。
P.46 球の真写入り替わっていました。
P.37 スーパー大相撲、熱戦大一番
→スープー大相撲、熱戦大一番
P.96 Jリーグ開幕日は3月15日です。
また、関係、ガーリーポート大相撲の記事中、
P.91で川崎始祖選手、松江浩美選手、P.
92で田代和也選手、P.96で三浦和也選手の
氏名が誤っていました。関係者に直してお
わび申し上げます。



アンケートハガキの書き方 1-2-3



欄書部へひとことの欄は、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどナンテお書きください。マークシートの欄は、下記の質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください。質問事項のなかで、*印のついている番号は、上から順に塗りつぶしていってください。ハガキは、キリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

マークシートの記入例

よい例

悪い例

*印は次のように塗りつぶしてください。

年齢12歳

これから買いたいと思っているゲーム

① ② ③ ④

1 性別

- ①男性
- ②女性

2 年齢

3 学校・職業

- ①小学校
- ②中学校
- ③高校
- ④大学・大学院
- ⑤短大・専門学校
- ⑥予備校
- ⑦事務職
- ⑧営業・販売職
- ⑨専門・技術職
- ⑩管理職
- ⑪技能・労務職
- ⑫自営業
- ⑬公務員
- ⑭自由業
- ⑮アルバイト
- ⑯主婦
- ⑰無職
- ⑱その他

④マル勝PCエンジン

⑤BEEP/メガドライブ

⑥メガドライブFAN

⑦ログイン

⑧コンプティック

⑨HIPPOP SUPER

⑩マル勝スーパーファミコン

⑪電撃スーパーファミコン

⑫Vジャンプ

⑬その他

6 面白かった記事をあげてください。(5つまで)

7 面白くなかった記事をあげてください。(5つまで)

①RANDOM ACCESS

②競

③スーパーファミDATA COUNTDOWN

④ALL GAME CHART

⑤ザ・テストブレイ

⑥スーパーファミスタ2

⑦ブレス・オブ・ファイア

⑧エルナード

⑨スーパーワギャンラン2

⑩デュアルオープ

⑪イースIV

⑫龍虎の拳

⑬超魔界大戦どらぼっちゃん

⑭モノボリー

⑮スーパーボンバーマン

⑯ウルトラセブン

⑰つづぱり大相撲・立身出世編

⑱イーハトーヴォ物語

⑲魔界兵团ダンザルブ

⑳ザ・グレイイトバトルIII

㉑スーパークランクスター

㉒スーパーエアダイバー

㉓超戦士IN闘強導夢

㉔ブルースラザース

㉕ラスパイスドリーム

㉖銀狼伝説2

㉗シルヴァー・サーバ2

㉘ドラゴンズレイヤー英雄伝説II

㉙コスモポリスギャリバン(仮)

㉚キャバーンIV・プロのライバルたち

㉛極

㉜カラムス

㉙キャロットクラブ

㉚石鎚昭代のもう1回だけ言わせて!

㉛毎度お騒がせ討伐論会

㉜悩んでるクール人を救え!

㉝メーカー伝言板

㉞創作スケジュール

㉟FFV 早解き大会

㉟FF V ジョブJOB職業安定所

㉛メガテン合体企画・趣味の科学

㉜すうはみくらダイス

㉝F1 レースゲームオールガイド

㉞スーパーFXトップCD-ROM7ダフタ最新事情

㉟スタークックス

㉙ジャングルウォーズ

㉝Pop'nツインビー

㉟ドラゴンボールZ超武闘伝

㉙ジョジョの奇妙な冒険

㉙パワーモンガ—魔将の謀略

㉛メタルマスク2

㉟デッド・ダンス

㉙ノイギア～海と風の鼓動

㉚バイオメタル

㉛ビブルズコース

㉜NECOマンガ'93

㉝SOUND CLUB

㉞裏ワザGRAND PRIX

㉟攻略本の攻略

㉟卒業記念/読者ビッグプレゼント

㉛合併お祝い/パンク大放出

㉞バンクシステム

㉟竹錆・スーパー蒼い狼と白き牝牛

㉟付録・伝説のオウガバトル読本

㉛

㉛

㉛

㉛

8 あなたがもっているマシンを教えてください。(いくつでも)

①スーパーFAMICOM

②FAMICOM

③PCエンジン

④PCエンジンCD-ROM²

⑤PCエンジンDUO

⑥メガドライブ

⑦MEGA-CD

⑧WONDER MEGA

⑨ゲームボーイ

⑩ゲームギア

⑪ネオジオ

⑫PC-9801シリーズ

⑬PC-8801シリーズ

⑭X68000シリーズ

⑮FM TOWNS

⑯その他

生まれて初めてCDを買った

1 にん!
うらっかえしてみた

2 WHY?
でた

3 うらっかえしてみた

4 うらっかえしてみた

……音がでない

うらっかえしてみた

うらっかえしてみた

うらっかえしてみた

4 SFCソフトの所有本数は?

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は?(いくつでも)

- ①ファミコン通信
- ②ファミリーコンピュータマガジン
- ③月刊PCエンジン

9 これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（1つだけ）ゲームはメーカーの50音順に並んでいます。

ナンバー	タイトル	ナンバー	タイトル
001	レイルロードタイクーン	064	Dead Dance (デッド・ダンス)
002	お茶の間伝説	065	USA ICE HOCKEY
003	デュエルオーブ～薔薇伝説	066	慈りの要塞
004	スーパー競馬	067	美少女雀士スーザーイ
005	デスマレイド	068	スーパークロフェッショナルベースボールIII
006	GO!/GO!/GOMO君（仮）	069	聖闘星伝記2
007	スーパーフルメタル	070	早指二段 森田得棋
008	NBAオールスター・チャレンジ	071	ノスクエラトゥ
009	ワンダーブック	072	シリファ・サガ2
010	スーパー・エアダイバー	073	モンスター・メーカー3（仮）
011	バイオメタル	074	エストボリス伝記
012	極	075	グラシアスIII（仮）
013	スーパー・ヴィジュエット	076	アミージングドリーム
014	キネシス	077	銀鏡伝説2
015	スーパースラッシュショット	078	デビルズコース
016	レッドオクトーバーを追え！	079	ソード・ワールドSFC
017	デザート・ストライク～海岸作戦	080	ザ・ラストバトル
018	パワーモンガ～魔将の謀略	081	いくくらくんのドジボールだよ全員集合！
019	ラスト・ガスドリーム	082	ダブルタウン熱血ベースボール物語
020	夢幻の如く	083	つばり大相撲・立身出世編
021	NIGEL MANSELL F-1 CHALLENGE	084	キャプテン翼IV：プロのライバルたち
022	三国志正史～天寶とビリック	085	アクション（仮）
023	ノイギア～海と風の鼓動	086	メタリマックス2
024	ザ・心理ゲーム～悪魔のコロジー～	087	おざなりダンジョン
025	ドラゴンクエストI・II	088	コットン100%（仮）
026	ソルスティスII	089	ザ・ソードマニアック
027	ユートピア	090	スーパー・バッケル・ウザフェーチャー2
028	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	091	マカロニ伝説・RPC編（仮）
029	バーコードバトラー戦記～スーパー戦士出撃せよ！	092	超魔界戦紀どらぼーちゃん
030	スーパー・キックボクシング	093	スーパー・ファミリック2
031	CAPCOM'S NFL MVP FOOTBALL	094	スーパー・ワギランド2
032	フィナーラ・ファイタ2	095	ブレイブアウト（仮）
033	マスター・オブ・モンスターズ	096	ファイアーエムブム（仮）
034	ブレス・オブ・ファイア	097	MOTHER2～ギーグの逆襲
035	SD飛龍の拳	098	コスモカリスギヤバパン（仮）
036	スーパー・チャイニーズワールド2	099	スーパー・バトルタンク
037	飛龍の拳S・ファイティングウォーズ	100	川釣り（仮）
038	シェリード伝説～黄金の帝国	101	スーパー・ボンバーマン
039	伝説のオウガバトル	102	新日本プロレスリング公認超戦士IN関西導夢
040	2000年スーパー・ベースボール	103	ドラゴンボールZ 超武伝
041	甲子園3	104	魔界特兵団ダンザルブ
042	龍虎の拳	105	ザ・グレイバトルIII
043	超伝説大戦	106	クラック・ロード
044	バダンコ物語～バースロもあるでよ//	107	セブン・トリオン
045	ビデオキッド	108	神鷹忍者デッセリア
046	ファーストサムライ	109	The 麻雀・闇牌伝
047	トップレーサーII	110	ヨッシーのクッキー
048	ブルースラバーズ	111	フェイス・ボール2000
049	エルカーナード	112	対魔忍者ゴライアス
050	スーパー・蒼き狼と白き牝鹿～元創紀元	113	雲のもの
051	エア・マネージメントII～航空王をめざせ	114	カリコルニアゲームII
052	太閤立志伝	115	バズー！ 魔法世界
053	アクションパンチ夫	116	ジャングルウォーズ2
054	Pop'n ツインビー	117	大・田原FMW～キミは時代より熱くなれるか
055	NFLフットボール	118	EDONO牙
056	MADARA2	119	DEVASTATOR（デバスター）
057	スーパー・ゾンダ	120	インターナショナル・テニスツアー（仮）
058	BASTARD//	121	バトルード
059	TRIFF（トリフ）～大西部アニマルの秘宝～	122	全日本プロレス
060	浮城（仮）	123	ラブレスの魔
061	スーパー・ダンクスター	124	サージェントサンダース コンバット
062	アルバートオデッセイ	125	トルキンの「指輪物語」
063	ファースト・クイーン	126	



スーパーファミコン



F-1レースゲーム オールガイド& レーシングレポート'93 スペシャル

実名版



いまでは実名なのが当たり前になったF-1一
ゲーム。そこで、今回の特集は、これまでに
発売されたF-1一ゲームのうち、実名のもの
の日本を取り上げて、徹底的にガイドしちゃう
ぞ。また、後半は「レーシングレポート'93スペ
シャル」として、いよいよ開幕する今年のF-1
最新情報をお届けしよう。さらに、カブコンレ
ーシングチームで活躍中の和田、石川両選手の
スペシャルインタビューも掲載という盛りだく
さんの内容でお送りするぞ！



F-1 GRAND PRIX

元祖FOCAオフィシャル!

FOCA (F1 製造者協会) の公認とフジテレビジョンの監修を受け、ドライバーやチーム、コースデータにいたるまで、本物のデータを使った最初のソフトがコレ。1991年のデータが使用されている。

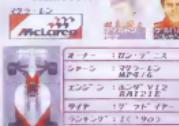
メインは世界の16のサーキット

を駆走する "WORLD G.P." モード。好きなドライバーを一人選び、1991年に実際にF1で使われたレースカレンダーの順にサーキットをまわり、ワールドチャンプを目指す。ほかにも任意のコースを走れる "FREE RUN" モードがある。

- ビデオシステム
■92年4月28日発売
■M+B, B.4
■9,800円
■1人プレイのみ



DRIVER SELECTION



ドライバーチームの名前など、本物のデータを使用した最初の公認ソフトがコレなのだ。

WORLD G.P.モードでは、予選を通過した26台のマシンが走出す。ハカルが有利でさう。

総合評価

トップビュータイプのF1ゲームのなかで、駆け群の完成度だ。難易度のバランスもよく、エンジン音など細かいところまでていねいに作られている。

こんな人にオススメ

CPUとのバトルにアツくなりたい人



操作を変更したらどうなるのか試すのが楽しい



フジテレビのF1中継ながらの演出がちばめられ、プレイヤーをその方にさせる。

操作性	非常にクリックに反応し、微妙なコントロールも思いのまま。ききすぎるブレーキを利用してマシンを滑らせるのが面白い。
リアル度	最初のオフィシャルソフトということで、当時としてはリアル度満点。タイムスケジュールも実際のF1をシミュレート。
スピード感	あまり感じられないが、トップビュータイプであることや、画面に表示されるコースの範囲を考えると、これが正だ。
興奮度	26台ものマシンが走るため、いろんな場所で激しいパルシーに遭遇する。レースの間中、手に汗握ることだろう。
セールスポイント	フジテレビの監修により、スタートインググリッド紹介シーンなど、TVのF1中継そっくりな演出が気分を盛り上げる。

- ヨーロッパ
■92年7月17日発売
■M+B, B.2
■9,800円
■2人対戦プレイ可



上下2分割した画面で、2Pとの対戦が楽しめる。そのほか、亞久里選手との1対1の対戦をする、"VS AGURI"モードなども用意されており、バラエティーに富んだ構成になっている。亞久里選手によるコース別アドバイスも聞けるよ。



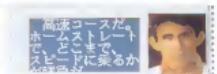
トップビュータイプのレースゲームの出来がなかなかのものだ。

総合評価

己P対戦モードがついているソフトは意外に少ないでの面倒がある。完成度は高いとは言えないが、亞久里選手を使うなど独自の工夫が見られる。

こんな人にオススメ

友人や亞久里と対戦したい人



高速コースだ。ホーリーもアーバンスピードでも走れるか



アーバンスピードの選手が走れるのかな?



セッティングの項目は細かい。メカニカルな部分でリアルさを追求しようとしている。

鈴木亜久里のF-1スーパードライビング

亜久里選手のアドバイスつき

鈴木亜久里選手が監修した、フルオーディオ機能搭載のゲームだ。亞久里選手のカッコイイ画像や、一部ドライバーの実名データが使用されている。

世界のサーキットをまわってチャンピオンを目指すモードのほか、

上下2分割した画面で、2Pとの対戦が楽しめる。そのほか、亞久里選手との1対1の対戦をする、"VS AGURI"モードなども用意されており、バラエティーに富んだ構成になっている。亞久里選手によるコース別アドバイスも聞けるよ。

操作性	コースの見通しが悪く、ステアリングもクリックすぎて操作しづらい。L/Rボタンによるシフトチェンジは心地よい。
リアル度	セッティングの項目はいたへん細かい。実名データが少ないので残念。コースも忠実に再現されているとは言い難い。
スピード感	なかなかのもの。だが、コーナーの出現が急なので、飛ばすと対応できない。また、表示速度と感覚のギャップがある。
興奮度	対CPU戦はともかく、やはり2P対戦は気分が盛り上がる。オーバーテイクボタンの使い方で緊迫のバトルを楽しめる。
セールスポイント	2P対戦ができるのは貴重。また、亜久里選手のアドバイスが的を射ていてゲーちゃんとしたゲームの攻略になっている。

総合評価

己P対戦モードがついているソフトは意外に少ないでの面倒がある。完成度は高いとは言えないが、亞久里選手を使うなど独自の工夫が見られる。

こんな人にオススメ

友人や亜久里と対戦したい人

スーパーF-1サーカスリミテッド

限定発売の実名バージョン

1992年7月に登場した、「スーパーF1 サーカス」の実名版。F1日本グランプリの開催日に合わせて限定発売された。

内容そのものはまったく「スーパーF1サーカス」と同じ。視点はトップビューだ。下位チームから

出発して、ポイントをゲットすることにより移籍を繰り返し、8年もの間戦っていくワールドチャンピオンシップモードがメイン。そのほかタイムアタックモードでは、通常の倍以上のスピードで走行することもできる。

操作性	コントロールはしやすい。セッティングの変更で操作性が変わってくるので、自分が操作しやすいうように調整できる。
リアル度	セッティングの変更による効果が目に見えてわかる。F1人生も体験できる。が、マシンが小さくリアルな印象は薄い。
スピード感	ハイスピードモードもあり、トップビューのなかではバツグン。回転機能を取り入れたため、他機種版より遅いのが残念。
興奮度	出走台数が多く、抜き技抜かれつのバトルがレースの間中楽しめる。タイムを競うタイムアタックモードも熱血。
セールスポイント	日本物産がスポンサーするロータスのビジュアルが充実。8年間F1に参戦するモードはドラマチックだ。



トップビューの視点で、回転機能を駆使している。マシンが小さい分、スピード感があるよ。



セッティングの項目は細かい。しかも変更による効果が、走行中にハッキリと現れる。



チーム・ロータスをフューチャリング。ところどころのビジュアルシーンで表示される。

ヒューマン・グランプリ

人間との対戦ができるぞ

PCエンジンやメガドライブの
F1ゲームで定評のある、ヒューマンのフロントビュー型ゲーム。
内容は他機種版とは異なる。

大きな特徴はステアリングで、
実際の車と同じく、たとえば左に
切ったら戻さない限り左に曲がり

っぱなしになってしまう。

ワールドチャンプを目指すモードや練習モードのほかに、バトルモードがついていて、上下2分割された画面で2P対戦も可能。ワールドグランプリでも2P同時に遊ぶことができるのだ。

操作性	操作性がイマイチ。必ず中央に戻さなければならぬステアリングは、慣れるまでに相当時間がかかる。
リアル度	コースやステアリングなど、細かいところもリアルに再現。しかし7チームしかなく、出走台数も14台と寂しい。
スピード感	まあまあ。表示速度と感覚のギャップもあまりない。ただ、表示画面が小さいので、爽快感はもうひとつ。
興奮度	2Pモードが充実していて、白熱の試合を満喫できる。CPU車は少ないうえに集团で走っており、はぐれるとつまらない。
セールスポイント	ふたりで遊べるモードが多い。アップダウンが激しいのはマル。全体的にマニア向けの構成になっている。



表示画面を小さくすることによって、スピード感を増している。バックミラーが面白い。



上下2分割の画面で、2Pと対戦を楽しむことができる。CPU車を参加させることも可能



非常に細かい項目に分けられているセッティング。オートセッティングもあって便利だ。



中鳴悟監修SUPER F-1 HERO

フロントビューならではの迫力

あの中嶋悟氏が監修した、フロントビュータイプのゲームだ。画面いっぱいにサーチットを表示しているので、マシンなども大きく、たいへん迫力があるぞ。

メインのグランプリモードには、
プレイヤーの脳に合わせてサークル

ットの数が調整された、5つのレベルが用意されているのだ。各コースで5ラップずつの決勝戦が行われ、リタイアしたり規定順位以内でゴールできないとゲームオーバー。クレジットがなくなるまでコンティニューできる。

操作性	操作しやすい。リアルさに欠けるものの、ステアリングはブレイヤーの思いどおりに動く。ブレーキのかかりもいい。
リアル度	データこそ実名だが、マシンのカラーリング、コースレイアウト、進行のしかたなどなど、あまりリアルではない。
スピード感	もともとあまり感じられないうえ、表示速度と感覚のギャップがある。時速400キロも100キロもあまり変わらない。
興奮度	大きい画面でのバトルは迫力がある。ゲームオーバーの概念があるため、気を抜くことが許されず、エキサイトする。 <small>おきせいたず</small>
セールス ポイント	中嶋悟氏のメッセージつきだ。F1をシミュレートするのではなく、ゲームとして遊ぶことができるのが個性的だ。



フロントビューならではの迫力が満喫できる
敵のマシンもものすごく大きいぜ！

LEVEL SELECT			
4 ROUND	Rank 3	Score 10000	
Lavel 1: VERY EASY	Rank 3	Score 10000	
7 ROUND	Rank 6	Score 10000	
Lavel 1: EASY	Rank 6	Score 10000	
10 ROUND	Rank 3	Score 10000	
Lavel 1: NORMAL	Rank 3	Score 10000	
13 ROUND	Rank 3	Score 10000	
Lavel 1: HARD	Rank 3	Score 10000	
16 ROUND	Rank 3	Score 10000	
Lavel 1: VERY HARD	Rank 3	Score 10000	



このゲームを監修した中嶋氏からは、こんなメッセージが寄せられているのである。



なんと、ゲームオーバーの概念がある。クレジットがなくなるまで、contiニュー可能

F-1 GRAND PRIX PART II

名作に'92年度版が登場!

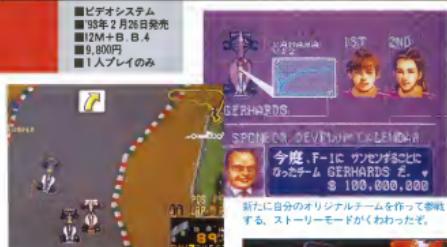
初のオフィシャルソフトの'92年度版。'92年カナダGPの時点でのデータが使用されている。

システムは同じだが、コース幅
やマシンが大きくなったり、オー
パーティクボタンがついたり、バ
ックファイアが発生するなど、多

少改良がくわえられている。

従来のモードにくわえ、自分だけのオリジナルチームを作つてF1をなんシーズンも戦っていくストーリーモードや、F1用語やレギュレーションなどを解説してくれるモードもついた。

操作性	コース幅が広がった分、表示される範囲が短くなって、先が見通せず操作しづらい。前作に比べブレーキが弱い。
リアル度	マシンのサイズも大きくなって、ミニカーフっぽい印象はなくなった。進行などのリアルさは、ほかの追随を許さない。
スピード感	オーバーテイクボタンもつき、トップスピード時はとても速く感じられる。だが、そこまで加速するのに時間がかかる。
興奮度	出走台数が多く、 <small>終始</small> 終始バトルでエキサイトできる。ストーリーモードでのレースは使命感も備わり、輪をかけて熱中。
セールスポイント	今作もフジテレビが監修しており、あの演出が楽しめる。ストーリーモードは若干難しかったが、長く遊ぶことができる。



コース幅が広がり、マシンもひとまわりほど大きくなっている。見た目は動作も見おいむ。

総合評価
単にデータを入れ替えるだけでなく、いろいろな点を改良する姿勢は評価できる。それによって操作性が悪くなっているのは残念。新コードが楽しい。
こんな人にオススメ
ドラマチックなレースがしたい人



またまたフジテレビが強盗。まるでテレビのF1中継のような演出がいろいろある。



エキゾースト・ヒート ~F-1ドライバーへの軌跡~

天才ドライバーの人生をシミュレート

前作のシステムを引き継ぎつつ、大幅にパワーアップした第2弾。フロントビューものだ。独自に開発したスーパーカスタムチップの搭載で、26台の出走が可能になり、しかもたくさんのマシンのバトルシーンでも処理速度が落ちないぞ。

今回はいきなりF1を走れるわけではなく、グループCからF3000へ、そしてF1へとステップアップしていくなければならない。レースに勝つと賞金がもらえるというシステムは健在。そのお金でバーツを開発していくのだ。



F1までたどり着くのが大変なタイヘン。こちらへんが勢いにリアルだったりする。

まずはグループCといいクラスからスタート。全コースで練習すると、F3000に昇格できる。

操作性	かなりのスピードのため、はやめの操作が要求される。リアの流れが大きく、それを活かすような走りをするのが難しい。
リアル度	グループCからのステップアップという点ではリアル。しかし、コースすべてにタイヤバリア(?)のようなものがある。
スピード感	スーパーカスタムチップの搭載により、前作以上のスピード感を味わえる。しかし、操作性に若干影響を与えていている。
興奮度	26台出走のため、絶えず他車とのバトルを高速で繰り広げることができる。これがこのゲームのいちばんの特徴だ。
セールスポイント	スーパーカスタムチップの搭載によって、迫力あるシーンを再現。ステップアップやバーツ開発などが個性的である。

総合評価

前作の欠点をスーパー カスタムチップの搭載でうまく改善している。スピード感はピカイチ。F1のシミュレートより高速バトルを楽しむソフト。

こんな人にオススメ

高速バトルを楽しみたい人



今までのエキゾーストヒートよりも、車両のエキゾーストヒートが強化された感じだ。



レースで稼いだ資金を投じて、新しいバーツを開発。資金が足りないと開発が遅れる。

ナイジェル・マンセルF-1チャレンジ

ついにマンセルもゲームに登場

1992年のF1のワールドチャンピオン、ナイジェル・マンセルが監修したフロントビューのゲーム。マシンセッティングの項目が4つに押さえられているなど、全体的にシミュレーション性を薄くし、ゲームとしての楽しさを追求して

いる。

全16戦にエントリーするモードなどのほかに、マンセルが先導してライン取りを教えてくれるモードなどもついている。うまく走ると“GOOD!”としゃべってくれる仕掛けも嬉しい。



なんとマンセルが芝生をして入っているんだ。おもしろがたい。



迫力のある画面構成になっている。コース幅は広く、ライバルのマシンもかなり大きい。

総合評価

F1をシミュレートするのではなく、スピード感などF1の楽しさをシミュレートした作品だ。アクションゲームとして楽しい。マンセルの使い方もウマい。

こんな人にオススメ

スピード感を求める人



セッティング項目は全部で4つのみ。これは面倒でなくいい。変更による影響も大きい。



激しいアップダウンが楽らかに表現。まるでジェットコースターに乗ってるような気分に。

'93 F1GP開幕！今年の見 &大予測!!



ウィリアムズに死角なし!?

2位以下は混戦状態で
最後まで目が離せない

昨年のウィリアムズ・ルノーの強さといつたら、ファンの興味をなくさせるくらいの凄さがあった。今年のコンストラクターズ・チャンピオンもウィリアムズを中心として展開されることはまず間違いない。もっとはっきり

りいってしまえば、ウィリアムズは別格として2番手以下の争いが纏烈で非常に面白くなりそうだ。というのも、常勝マクラーレンが最強のホンダエンジンを失ったからである。昨年ホンダエンジンのおかげで、からくも2位をキープしたが、今年はフォードH BV 8エンジンを独自でチューン・アップしたものになりそう。このエンジンは昨年ベネットン、ロータスが使用していたもの

であり、ホンダエンジンと、ときには直角に渡り合っていきたことを考えると、シャシーに関してはペネトン、ロータスに一日の長があるだけにマクラーレンの苦戦は必死。さらにルノー・エンジン搭載のリジエ、無限ホンダのフトワーク、天才デザイナー・バーナード八人のフェラーリ、フェラーリ・エンジン搭載の



スクーデリア・イタリア、そしてメルセデスをバックにF 1に参戦してきたザウバーなど各チームのレベルが接近しているだけに最後まで目が離せないバトルが展開されそうだ。



空力の帝王ウィリアムズ・ルノーFW14。アクティブ・サスも威力発揮

テ・今年からサスペンションにもモーター

★コンストラクターズ・チャンピオンの行方★

どころ

F1開幕まであと1週間に迫った。そこで今年のF1の見どころとチャンピオンの行方を大胆に予測してみた。



タイヤ幅が今年から縮んでくるので、レースでは運びが大変なことは決してないはずだ。

ハイテク競争はさらに過激にそして馬力から空力へ

かつて、ホンダがF1に復帰し、ウィリアムズ、ロータス、マクラーレンで活躍していたところ、とくにターボ・エンジンが全盛だったシーズンにおいては、1000馬力オーバーというハイパワーを背景に、ウイングをガチガチに立ててダウン・フォースを最大にしてコーンアシビードを上げ、さらに直線でもエンジンパワーでぶっちぎるという戦法で勝敗を争っていた。しかし、ターボが禁止され、エンジンパワーも700~800馬力ほどに落ちた現在、空力を最大限に利用したマシン作りがメ

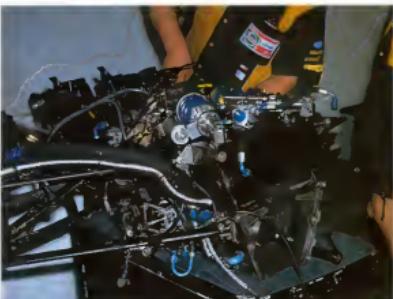
インとなってきている。その最高傑作といわれたのが昨年のウィリアムズであった。ウィリアムズは、ホンダエンジンを失って以来、空力に目をつけ、エアロ・ダイナミクス向上に開発の力点を移していく。そして昨年、エンジンパワーでは勝るマクラーレン・ホンダをウィリアムズ・ルノーはぶっちぎってドライバーズ&コンストラクターズの2タイトルを独占したのは記憶に新しいところ。

中嶋が乗っていたティレル019がはじめて採用したフロント・ウイングにおける逆ガルウイングは、ダウン・フォースを得ながら、エアを後方にスムーズに流すことにより空力特性を向上させた。このウイングを各チームが採用はじめたのもエアロ・ダイナミクス重視の考え方による。

ウィリアムズはさらにアクティブ・サスペンションを搭載し、トラクション・コントロールシステム（コーナリングなどでパワーがかかりすぎたときパワーをコントロールするシステムで、フジテレビで今宮さんが「ウィリアムズのコーナリングのときエンジ音が8気筒のように聞こえた」といっていたシステムのこと）を採用するなどハイテク技術をマシンに注ぎ込み、1ランク上のマシンに仕上げたのであった。

こうしたハイテクの流れは、今年さらに進むことが予想される。事実、多くのチームがアクティブ・サス、セミ・オートマチック、トルク・コントロールなどの技術の採用したマシン開発に踏み切っている。さらに一步進めてフル・オートマチック（ロータス）、パワーステアリング（ミナルディ）も登場するかもしれない。こうなるとドライバーの腕というより、完璧なマシンセッティングが勝負を決めるということになりそうだ。ただ、1部チームがこうしたハイテク化は経費がかかりすぎるとして、反対を表明している。今後のF1SAの対応が気になるところだ。

F1SAの対応といえば、今年からレギュレーション変更でタイヤ幅が狭くなる。リアタイヤだと従来の18インチから15インチとな



ロータスのお家芸だったアクティブ・サスが昨年独創的よみがえった



サイドボンネットの「翼」ハイブリッドのなかのセンサー

る。これが何を意味するか？ タイヤ交換の回数が増えることを意味する。しかし、空力の追究によってタイヤにやさしい走りとなり、タイヤ交換の回数が激増するということはなさそうだ。またタイヤ幅が狭くなることによって、グリップ力が低下する分コーナースピードは遅くなるが、空気抵抗も少なくなるので直線スピードは増し、たとえば鈴鹿の1コーナー飛び込みでの追い越しは、トップスピードからのブレーキング競争がさらにシビアになりそうだ。ちなみにこの15インチ幅というのは、アメリカンディーシリーズと同じ幅なので、アメリカカート出身のアンドレッティが有利との声もあるが、はたして？

今年コンストラクターズを制するチーム、それはハイテクを制したチームとなるだろう。



コンピュータと直結してデータ分析を行う。



★ドライバーズ・チャンピオンの行方★

本命A・プロスト! 対抗、M・シユーマッハ!?

今年ははっきりいってプロストで決まりでしょ。よっぽどのアクシデントがない限り(詳しく述べは欄外参照)。

マンセルをして「あのマシン(ウイリアムズ・ズルノ)だったら僕が乗っていて勝てるよ」と言っているくらいで、しかもパイロットがプロストとくれば、どう考えてもプロスト以外考えられない。しかも宿敵A・セナもマンセルもいなくな

りそうだし。しいて対抗をさかすと昨年初優勝を飾り、天才の片鱗を見せつけたシユーマッハだ。ベネトンのマシン熟成も進み、プロストが優勝を逃すことがあるとすれば、代わりに表彰台中央に立つのはシユーマッハになりそう。できれば、セナがマクラーレンをドライブしてプロストとマクラーレン時代の戦いを再現してほしいものだが……。

日本人パイロット&日本製エンジンの活躍は?

亜久里背水の陣で勝負の年に
右京2年目に燃える

昨年は鈴木亜久里にとて運に見放されたシーズンだった。同僚のアルボレートがしぶとい走りで完走。そしてポイントゲットを果たしたのにに対し、亜久里はいいところまでいながらリタイヤというレースが続いた。

今年はフトワークとして2年目を迎える。勝負をかける。ホンダエンジンが撤退しないま限無限ホンダにも期待がかかる。亜久里・フ

ットワーク・無限の純日本チームでのアグレッシブな走りで表彰台を狙ってほしいものだ。

2年目の片山右京はチームがラルースからティレルに移籍。エンジンもヤマハとなる。ヤマハはF1参戦のときはV8、次いでV12、そして今年V10で勝負をかける。チームもティレルへ移る。今年のエンジンの主流はV12からV10へと移行している。これには前ページでも書いたが馬

力戦争から空力重視への方向転換によるものだ。V10のメリットはV12に比べ軽いこと。そしてサイズがコンパクトなので空力重視にはもってこいのエンジンなのである。さらに、今年からタイヤ幅が狭くなるので、過激なパワーが必要なくなったことも影響している。右の表を見ていたいともわかるとおりV10エンジン使用は全チームの50%に達している。ヤマハも昨年V12で戦いながらV10開発にも余念がなかったはず。空力の先



フトワーク率確で2年目の鈴木亜久里、背水の陣。

駆者ティレルとのジョイントだけに今年のティレル・ヤマハは注目したいところだ。

そして片山のカーナンバーはかつて中嶋悟がつけていた栄光の③になる予定。昨年1年間のF1勉強の成果に期待しよう。



今年はティレル・ヤマハへ移籍して必勝を期す片山右京。

翌年ヤマハエンジンはV12として活

プロスト以外は大混戦必死

F1の世界はシビアである。セナやプロスト、マンセルクラスはそのクラスに見合ったチームへ。その下のパイロットたちもF1での就職はなかなか難しい。とくにパーソナル・スポンサーをもたないドライバーは、実力があってもF1シートへ座ることは困難なことが多い。今年もブーツン、モーナ、ゲージエルミン、モルビディ、ガシヨーなどそうそうたるF1パイロットたちが未定のまま。F3000へステップダウンするドライバーもいるから厳しい。そんななかで昨年フェラーリを途中解雇されたカベリがジョンソンからF1復帰したのはちょっといいニュースだった。

さて、ドライバーズ・チャンピオン争いは本命プロストとしても、対抗以下は大混戦。だれが2位になってしまふかわからないという展開になりそうだ。ヒル、アンドレッティ、シユーマッハ、パトレーゼ、アレジ、ベルガー、ハーバートあたりがプロストのあとで過激なバトルを演じそうだ。あとザウバーが不気味な存在。ヴェンドリンガーとレートもチェックしておく必要があるぞ。



今年セナの代わりにフジテレビが乗り出しにかかっているフィッティバルディ。



最高の2バレイオットの汚名をぬ上してほしいパトレーゼ。



昨年鈴鹿でアグレッシブ走りを見せたハーバート・ダークホースだ。



マクラーレンになつたハーバート・ザウバーが不気味な存在。



フェラーリ解雇からはい上がって来たカヘ!!

'93F1チーム体制 (2月末日現在)

チーム	エンジン	ドライバー
ウィリアムズ	ルノーV10	A・プロスト D・ヒル
マクラーレン	フォードH BV8	M・ハッキネン M・アンドレッティ
ベネトン	フォードH BV8	M・シユーマッハ R・パトレーゼ
フェラーリ	フェラーリV12	J・アレジ G・ベルガー
ロータス	フォードH BV8	J・ハーバート A・ザナルディ
ティレル	ヤマハV10	A・デ・チェザリス 片山右京
リジエ	ルノーV10	M・ブランドル M・ブランデル
フットワーク	無限ホンダV10	D・ワーウィック 鈴木亜久里
マーチ	イルモAV10	J・グーノン J・ラマース
スクーデリア・イタリア	フェラーリV12	M・アルボレート L・バドエル
ミナルディ	フォードH BV8	C・フィッティバルディ F・バルバツィア
ジョーダン	ハートV10	I・カベリ R・バリチエロ
ラルース	ランボルギーニV12	E・コマス P・アリオーネ
ザウバー	イルモAV10	K・ヴェンドリンガー J・J・レート

マクラーレンは上記のほかにA・セナも登録し、3人体制をとっている。ブラジルGPはセナかドライブする可能性がある。プロストはFISAに批判的な発言を繰り返したため、1、2戦出場停止処分のペナルティを課せられるかもしれない。アクティブ・サスなどのハイテク技術は来年より禁止される。(2月16日現在)

RACE CALENDAR

①	3/14	南アフリカ
②	3/28	ブラジル
③	4/11	ヨーロッパ
④	4/25	サンマリノ
⑤	5/9	スペイン
⑥	5/23	モナコ
⑦	6/13	カナダ
⑧	7/4	フランス
⑨	7/11	イギリス
⑩	7/25	ドイツ
⑪	8/15	ハンガリー
⑫	8/29	ベルギー
⑬	9/12	イタリア
⑭	9/26	ポルトガル
⑮	10/24	日本
⑯	11/7	オーストラリア

全日本F3000開幕直前緊急インタビュー

カブコンレーシングチーム F3000シリーズ 2カ一体制へ!!

昨年までF3000和田 久、F3石川 朗という布陣で参戦していたカブコンレーシングチームが、今年は石川朗をF3000へステップアップさせF30002カ一体制でレースに臨むことになった。そこで本誌は開幕を目前に控えた和田、石川両選手に緊急インタビューを行い今年にかける意気込みを聞いた。

カブコンとともにF3000チャンピオンそしてF1をめざす

—まずレーシングドライバーになったきっかけを教えてください—

石川「兄がレーシングカートをやっていたのがきっかけでボクも始めたんです。小学校6年でライセンスをとった、中学2年のときバイクでカートを買いました。楽しんでもらって走っていて、気がついたらプロになっていたって感じです」

和田「22歳のときに知り合いが鈴鹿サーキット

トのライセンスをもっていて、いっしょに走らないかと誘われたのがきっかけでした。そのときけっこいいタイムが出たんです。その後も友達といっしょに走っているうちに楽しくなってレースをやり始めました

—カブコンとの出会いは?—

和田「F3時代にスポンサー活動をしていました、そのときにカブコンの社長を紹介してもらいましたが、予算がないという状態だったんです。最初はステッカースポンサーという形だったんですが、2、3戦後、チームを作ろうということになってカブコンレーシングチームとしてスタートしました。89年の夏のことです」

石川「ボクの場合は別のチームでF3を戦っていましたが、予算がないという状態だったんです。そのとき、カブコンがF3を2台走らせるという情報が入ってきて、紹介してもらって面接を受け、カブコンレーシングチームに入ることができました」

—そのときカブコンがゲーム関係の会社とい

うことを知っていましたか—

和田「紹介してもらったときには知っていました」

石川「99年のF3シーズン半ばからカブコンのマシンが登場したんですが、マシンカラーも綺麗だったし、

けっこうセンセーションナルでした。カブコン



昨年は最高位5位、シリーズ16位だった和田久。今年は種別を変えてランキング上位を狙う

—ってどんな会社なんだってみんなで話しあったり。で、ゲーム会社らしいということがわかるで、ゲームセンターへ行ってみると、なるほどカブコンという名前があるということになりました

—ゲームはプレイしますか—

石川「ストリートファイターIIが有名でけど、ボクはファイナルファイトのほうに熱中しました」

和田「母が喫茶店を経営していて、ただでゲームできましたので、ゲームはインベーダーのころから熱中してました。途中、ブランクがありましたが、カブコンとつき合うようになったからはストII、超魔界村、エアリア88などに熱中しましたね。もうカブコン以外のゲームはできませんね(笑)」

—ゲームセンターにあるレーシングゲームはプレイしますか—



和田久 1962年生
まれ。65歳の出身。
84年鈴鹿シルバーカップでデビュー。
91年よりF3000参
れ。

石川「みんなで遊びにいったときにやりますね。アリアティという点ではまだゲームの域を出ていませんが、ただ通信機能がついていると追いかける楽しみとかはありますよね」—石川選手は今年からF3000へステップアップしますが、抱負を聞かせてください—

石川「本当の意味でのプロドライバーに、自他ともに認めてもらえるプロになりたいと思います。F3000からがプロの始まりだと考えていますから」

—今後のF3000での目標は—

石川「今年というわけではありませんが、今後ということではF3000でチャンピオンを取れるくらいのドライバーになりたいです。チャンピオンが取れればF1も乗ってみたいと思っています」

和田「当面の目標はF3000チャンピオンです。そしてプロとしての地位確立です」

—最近F3000やF3での外国人選手の活躍が目につきますが、どう思いますか—

石川「外国人ドライバーの場合F1で走っていた人やF1の実力がある人が走りますから、レベルも上がり、日本のドライバーの情報もヨーロッパに流れます。その結果、日本のレースの地位が上がり、雰囲気もインターナショナルになりますから、これまでヨーロッパに行くのが憧れでしたが、日本でも体験できるようになるわけです。そういう意味で大変いいことだと思いますね」

和田「成績を見ると外国人に押されているのが現状です。これじゃダメで、日本でやっているんだからボクらもがんばって外国人を抜いていかなければと思います」

—カブコンはレーシングチームと競争をしながらお互いに大きくなっていくんだというコンセプトがありますが、この競争はどうですか—

石川「もともと和田君とともにカブコンも大

きくなるということでしたから、和田君もF3000にステップアップして、カブコンも大きくなっています……」

和田「完全に負けでますね(笑)。業績から知名度にいたるまで負けていると思います。ですからF3000というところでカブコンと同じくらいの仕事をしようという気持ちです」—2人ともF3000のチャンピオンを狙っていますが、その先にはF1があるわけで、そのときはカブコンとともにF1という想いはどうですか—

和田「ボクらがそのように伸びていったときに協力してもらえるならぜひ！」



昨年F3で最高位2位。シリーズ4位の成績を残し、今年からF3000へ和田VST石川の開拓チーム「ブルトル」も楽しむ。

石川「スーパーライセンスをはじめ、F1にいくために必要なものをまだ手に入れていませんから、これからそうしたものを1つずつ手に入れていくことができるようになったらぜひ協力していただきたいです」

—ドライバーに憧れている読者にメッセージをお願いします—

石川「レースゲームをやっていて面白いなど思ったら、実際のマシンにも乗ってみてほしい。2輪でも4輪でもいろいろなカタゴリーがあるので、なんでもいいから乗ってみましょう。もう一つ大きな刺激が得られますから」和田「一度サーキットにきて、レースを見てほしいですね。そこで何か感じるものがあっ



石川 阿里川
1965年生
まれ。大阪府出身。
81年レーシングカ
ートデビュー。
今年からF3000参
戦。

カーショップのド
アを叩いてほしいと思
います

—最後に今年の意気込みを—

石川「昨年ボクはF3で1勝もできないままF3000にステップアップしたので、あまり格好よくなかったわけです。ですから、それを返上できるような格好のいい活躍をしようという意気込みでがんばります」

和田「昨年は2戦目でポイントゲットしたんですが、その後がいまいちでしたから、今年は優勝を狙い、ポイントランキングでも上位に顔を出すつもりですから期待してください」

RACE CALENDAR

第1戦	3/20・21	鈴鹿サーキット
第2戦	4/10・11	富士スピードウェイ
第3戦	5/8・9	美祢サーキット
第4戦	5/22・23	鈴鹿サーキット
第5戦	7/17・18	大分阿蘇スピードパーク
第6戦	7/31・8/1	スポーツランド菅原
第7戦	8/14・15	富士スピードウェイ
第8戦	9/4・5	富士スピードウェイ
第9戦	9/25・26	鈴鹿サーキット
第10戦	10/16・17	富士スピードウェイ
第11戦	11/13・14	鈴鹿サーキット

チーム	CAPCOM RACING TEAM LeMans	CAPCOM RACING TEAM Hagiwara Racing
ドライバー	石川朗(AKIRA ISHIKAWA)	和田久(HISASHI WADA)
マシン名	CAPCOM REYNARD 93D	CAPCOM LOLA T93
シャシー	REYNARD 93D	LOLA T93/50
エンジン	無限MF-308(東名自動車)	無限MF-308(尾川エンジニアリング)
タイヤ	BRIDGESTONE レーシング・ポテンザ	BRIDGESTONE レーシング・ポテンザ
カーナンバー	26	16

緊 スーパーFXチップと CD-ROMアダプタ 最新裏情報

取材・文／編集部 大橋道男

スーパーFXチップを搭載した3次元シミュレーションゲーム「スターフォックス」が発売された。読者のなかには、高速ポリゴンの快感をすでに体験した人も多いと思う。スーパーFXチップの機能については何度も報告してきたけど、ここではさらに突っ込んだ分析をしてみたい。また、見のがせないCD-ROMアダプタの新情報もあるぞ。

INTRODUCING A BREAKTHROUGH FOR THE SUPER NES. The secret behind Star Fox's proprietary SUPER FX CHIP. Combined with the technological power of the Super NES, create amazing 3-D realism and never before possible to achieve on any other home system. And it doesn't stop there. Star Fox is the first of a whole new line of games that will test this amazing chip - later in 1993 and beyond.

SUPER
FX



マイスター CES (1月7~10日、ラスベガス)でニンテンドー・オブ・アメリカが配布したパンフレットから。任天堂がスーパーFXチップにかける意気込みが伝わってくる。

お次はテクスチャマッピングだ!?

1月にアメリカ・ラスベガスで開催されたマイスター CESでの発表によれば、任天堂は今年中にあと3本のスーパーFXチップ搭載ソフトを発売するという。「スターフォックス」に続く3本のソフトの内容は? アメリカ取材から帰った本誌取材チームはさっそく任天堂に聞いてみたが、「スーパーFXチップ搭載ソフトの開発を進めてるのは事実ですが、まだお話しできる段階ではないんですよ」(任天堂広報)のこと。

というわけで、あと3本のソフトの内容が

明らかになるのはもう少し先のことになりそうだ。そこで、ここでは本誌が独自の取材でつかんだ情報をまとめておくことにしよう。まず、次のようなサードパーティの企画担当者の発言に耳を傾けたい。

「ポリゴンの絵はドット絵に慣れているユーザーにはなかなか受け入れられないんじゃないかな、という気もするんですね。そこで注目しているのがテクスチャマッピングです。かなり違和感がなくなると思いますよ」(任天堂広報)のこと。

テクスチャマッピングというのは、最近の

マテックビスクグヤで
こんなにリアルに
名作ライドシミュレータ「F15ストライクイーグルII」(アモガム)のポリゴン面は着色されているだけ、ちょっと不自然な感じがあるが、しかし、テクスチャマッピングを使っているんだ。今までのポリゴン表示には、「幾何学的な立体に色がついでいるだけで見た目に不自然」という不満もあった。しかし、テクスチャマッピング

を使ってポリゴン面にドット絵を貼りつけば、かなり自然な感じを出せるのだ。さらにシェーディング(光源の位置から計算してポリゴン面にグラデーションをつける手法)をあわせて使えば、もうぐるんと自然な感じの絵になっちゃうのだ。



名作ライドシミュレータ「F15ストライクイーグルII」(アモガム)のポリゴン面は着色されているだけ、ちょっと不自然な感じがあるが、しかし、テクスチャマッピングを使っているか?



しかし最新バージョン「F15ストライクイーグルIII」(IBM PC版)では……細かくドット絵がマッピングしてあるからくも自然な感じ。地図の絵に注目してほしい。

パソコンゲームで使われはじめたグラフィックの手法のことだ。ポリゴンで描いた3次元の物体(多面体)の表面に、ビットマップデータ(ドット絵のデータ)を貼り付ける。こうすると、見た目にもかなり自然な3次元表現にすることができるのだ。

ところで、このテクスチャマッピングを使うには、大きなメモリや処理の速いCPUが要求される。しかし、スーパーFXチップの機能を使えばできるんだな、コレが。その証拠に「スターフォックス」のボスには、テクスチャマッピングがちゃんと使われていたりするわけだ。(下の写真を参照)。

スーパーFXチップは画像データを高速に圧縮展開できるので、こんな芸当も可能なんだな。すると、あと3本の搭載ソフトではこのテクスチャマッピングがガンガン使われるかも? これは期待できそ~!

これが問題のシーン

「スターフォックス」のボスシーンがこれ。もう見たか? ポリゴン面にちゃんとドット絵(絵)が貼りつけてあるでしょ?



スーパーFXチップでゲームが変わる！

スーパーFXチップの機能は「スターフォックス」で使いつくされたというわけではない。ウワサでは、スーパーFXチップを動作させるプログラミングがかなり難しいため、任天堂は「改良版スーパーFXチップ」の開発に入っているといふ。もしプログラミングがもっと容易になれば、スーパーFXチップのもう機能をさまざまに引き出すソフトが登場して、スーパーファミコンソフトに大変革が起きることも十分に考えられる。

ここでは、スーパーFXチップの諸機能によって、今後ソフトがどう変貌していくのか少し想像してみることにしたい。

まず、スーパーFXチップを使えば、高速なポリゴン処理ができる。これは「スターフォックス」でも実証済みだ。また、今まで見えてきたように、ポリゴンにテクスチャマッピングやシェーディングを加えることもできそうだ。今後はポリゴンを使った3次元のゲームがいろいろと出てくることが予想されるが、3次元グラフィックはずっと自然な感じになっていくのではないか？

しかし、スーパーFXチップが搭載されるのは、なにも3次元のゲームだけというわけではあるまい。たとえばシミュレーションなどの思考型ゲームに載せて、計算をぐんと速くするという使い方も考えられる。とくに最近のパソコンのシミュレーションゲームは、リアルタイムで複雑な計算をするものが多いが、そうしたゲームの移植もしやすくなるのではないか？

また、スーパーFXチップを使うと、いままでは背景にしか使えない回転拡大縮小処理を、スプライトにも使うことができるようになる。そういう効果をアニメーション的に使ってみるのも面白そうだ。

いままではゲームのなかにアニメーションが入ると、画面表示が一時ストップ（いわゆる読み込みの待ち時間）し、イライラするようなことも起りがちだった。これはCPUが画像データをグラフィックモードに展開するあいだ、ほかの処理がストップしてしまうためだ。しかし、スーパーFXチップは画像データを高速に圧縮展開できるので、そうし

たイライラも解消しそうだ。

このようにスーパーFXチップは、スーパーファミコンのゲーム世界をさまざまに広げようとしている。CD-ROMアダプタの発売はもう少し先になるかもしれない（下の欄を参照）、カートリッジのゲームにもまだまだ可能性は残されている。そして、そのカギを握っているのがスーパーFXチップだろう。第2、第3の搭載ソフトがどんな姿で現れるのか、期待したい。

スーパーFXチップの機能と特長（本誌が推定）

- とにかく演算処理が速い
- ポリゴンによる3D表示
- テクスチャマッピング
- シェーディング
- スプライトの回転拡大縮小
- 高速な画像データ圧縮展開

CD-ROMアダプタ発売は来年か？

さて、注目のCD-ROMアダプタ最新情報だ。CD-ROMアダプタの発売は大きくなっているが、その理由のひとつには大幅な仕様変更がある。昨年11月27日に、サークルバーティー向けの説明会で説明された新しい仕様は、本誌の推定で、32ビットRISC型プロセッサ（NECのV810）搭載、8メガビット（=1メガバイト）のメインメモリ搭載など、全面変更といえるものだった。

しかし、こうした仕様変更には裏の事情があるという見方もある。業界アナリストの何人かに意見を聞いてみたぞ。

「ウインターCESに3DOインラクティブ・マルチプレイヤー（以下3DO）が出品されました。任天堂は昨年から情報をキャッチして対策を練っていたんです。その結果CD-ROMアダプタを仕様変更せざるを得なくなつたと見るべきでしょう。」

「ショーエンジニアが3DOは2メガバイトのメインメモリを積んでいたんですが、製品版では4メガバイトに拡張したいらしいんですよ。3DOはまだ仕様変更の可能性がある

アダプタの発売は来年秋」と説明されたらしいんです。逆算すると、日本でも今年中の発売はないんじゃないですか？」

なんと、CD-ROMアダプタにはまだ仕様変更の可能性があり、発売は来年までずれ込むかもしれないというのだ！ 本誌は引き続き取材を進めるので、続報を待ってちょ。



強敵出現！

任天堂さえも驚かせた（？）3DOインラクティブ・マルチプレイヤー。32ビットRISCプロセッサと、独自開発のグラフィックチップセットを搭載しているのだ。

緊急企画

急

企

画

新作

SUPER GUIDE

スターフォックス	102
ジャングルウォーズ2	108
Pop'n ツインビー	112
ドラゴンボールZ	114

ジョジョの奇妙な冒険	116
パワーモンガー	118
メタルマックス2	120
DEAD DANCE	122

ノイギア	124
バイオメタル	126
デビルズコース	128



スターフォックス

■任天堂 ■発売中 ■9,800円(込)

レベル2で惑星ベノムへ進め!

SHT

8M

中級者のためのレベル2攻略講座

さて、すでに発売された「スターフォックス」だけど、キミはどこまで進んだかな? このゲームには難易度設定がない代わりに、ボスに行くまでの3種類のルートの、どれを選ぶかによって難易度が変わってくる。

ハッキリいって、このゲームは難しい。とくに今までボリゴンによる3D画面を見慣れていない人は、なおさら難しく感じられるだろう。トレーニングモードで訓練するよりも、実戦で何度も死にながら感覚をつかんだほうが、

役に立つと思うぞ。

レベル1には、それほどトリッキーな仕掛けは登場せず、何度も繰り返し遊べば、だれでもクリアできるようになっている。逆にいって、このレベル1をクリアすれば、基本的なテクニックはひととおりマスターできた、ということにもなるのだ。

訓練レベル1に合格した中級者は、ぜひレベル2に挑戦してほしい。その際に役立つように、今回の記事は作られている。参考にしてくれ。



スタートする前に3つのレベルのうち、「つ

どもレベルでもステージ1では必ず、このチ

モから始まる。

レベル1を簡単に復習しよう

どのレベルを選んでも最初のステージはコネリアだ。ボスが同じでも、レベルによって内容が違ってくるので、どのレベルでも新たな気持ちで挑戦できるぞ。ちなみに、レベル1のコネリアが最もやさしいということになる。2、3度プレイすれば、だれでもクリアできるだろう。

ステージ2のアステロイドは宇宙空間だけでの戦闘。そしてステージ3のスペースアマダは宇宙空間と戦艦内での戦闘に



このテクニックをマスターしろ

レベル1とは違い、レベル2からは基本をしっかりマスターしておかないと、クリアすることは困難だ。基本技を応用する必要さえあるのだ。

ローリング

L Rボタンを連打すると、アーウィンはローリングし、敵の攻撃を跳ね返せる。しかしローリングを過信してはいけない。敵のミサイルや敵本体は跳ね返せないし、タイミングがズレると大きなダメージとなってしまうからだ。



日一ル

L Rボタンを押したままにすれば、アーウィンは翼を縮にした状態をキープする。ビルの隙間などの細長い部分に入るとき、この状態にしておけばダメージを受ける心配が減る。ただしコントロールが難しいので、慣れが必要だ。



なお下にあげた4つのほかに、
ボス戦で効果を最大限に發揮する
スマートボムの使い方のコツも
事。スマートボムを発射後、もう一度発射ボタンを押せばその地
上で爆発させることができるぞ。
スマートボムの効果は、爆発の中心部に近いほど強力なのだ。



宇宙空間では3つの視点から選べることができる。ステージによって戦いやすい視点を選べ

急旋回

L R ボタンを押しながら左右に移動すれば、急旋回ができる。敵の攻撃を避ける際に使えるのはもちろん、アイテムを取りにくくときにも積極的に使いたい。低高度での急旋回は、翼が地面に当たる可能性があるので注意したい。



のゲートは扉が開閉するタイプなので、ゲートが見えたなら逆噴射を使ってブレーキをかけ、スピードを殺してタイミングをゲームの間に合わせよう。これで、安全にぐり抜けられるはずだ。

中盤は、レベル1と大差はない。後半に入ると柱連続地帯だ。ここは左右にたくさんの柱があり、近くづくと倒れかかってくる。そこで右か左か、どちらかに危いを定め

STAGE 1

発進デモや背景などがレベル1とまったく同じように見える惑星コーネリア。しかし難易度は、明らかに1よりも上になっている。

まずレベル1と同じように、5つのゲートをくぐり抜けよう。最後の5つ目のゲートに、ツインブラスターのアイテムが出現するまでは1と同じだ。しかし、こ

一見なんの問題もなさそうだが……



て、ひたすら破壊しまくろう。欲張って両方を狙うと結局、撃ち切れずになかなか倒れかかってくる柱にぶち当たってしまうのだ。

ちなみに、レベル3でのコーネリアはどうなるかというと、デモなどは同じだが、空がオレンジ色になっていて、とんでもなく難しい。長官の言葉も、少しだけ違うようだ。2がクリアできたら、挑戦してみよう。

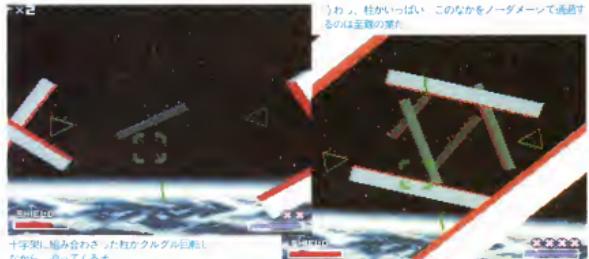
BOSS アタックキャリア

このステージのボスに関しては、レベル1も2もたいして変



わりない。ただし、ほかのステージでは、違うボスが迫ってきたり、姿は同じでも攻撃方法が微妙に違ったりしているので、注意が必要。見かけでは判断するな。

ボスはレベル1と同じアタックキャリア。ここまで来るのは嬉しいが、同じように攻撃



十字架で壁に当たるとクラッシュして死んでしまう。
ながら、走ってくるぞ。

STAGE 2

眼下に、わずかに望める惑星の地表が美しい宇宙ステージだ。しかし、まだステージ2であるにもかかわらず、難易度は急激に上が

っているぞ。気を引き締めていこう。

このステージを難しくしているいちばんの原因は、終始登場する柱だ。破壊できないので、ただ避けるしかない。なかには回転

しながら近づいてくる柱もあるって、一頭たりとも気が抜けない。中盤に登場する柱の連続地帯では、さらに弾を多数発射する砲台まで登場する。柱の間隔がせまく、避けるのは至難の業だ。ローリングで弾を跳ね返して、ダメージを最小限にいく止めよう。

この柱連続地帯を抜けたところに、レベル1でも何度か登場したツインプラスターのアイテムをもった敵が登場する。素早く破壊して、アイテムを取ろう。さらにその後、右方向にシールドも出現する。逃さずに取っておこうね。

そして、いよいよ後半。ここに



二つからインプラスターをもっている敵が出現したら必ず倒して、武器をパワーアップさせよう。

このステージ最大の難所が控えている。なんと柱が、上下左右から迫ってくるのだ。こればかりは自分の腕で避けるしか方法はない。ときどき出現する敵を攻撃しようとせずに、避けることを優先しよう。

柱と柱のすき間を抜けろ



柱の出没パターンにはいろいろあるぞ、アーツ

BOSS ロッククラッシャー



DATA

タイプ：小惑星破壊艇 兵器：レーザー

サイズ：H160×W86×D45

姿かたちはレベル1とまったく同じ。攻撃方法も、途中までは同じなので、つい油断してしまいがちだ。

まず最初は、両側の後ろのユニットに装備された砲台8つを、すべて破壊しよう。レーザー攻撃が面倒な場合は、タイミングを計ってスマートボムを使うのもいいだろう。一気にまとめて砲台を破壊できるぞ。

しかし、違うのは



このあとだ。中心部からの攻撃のほかに、ボス本体の底部からも誘導ミサイルが発射されてくる。このミサイルは、ローリングでは跳ね返せない。地道に避けるか、攻撃して破壊するかのどちらかしか方法はないのだ。



ミサイルが飛んでくるぞ。ここからは無理をせずに、避けながら気長に攻撃するほうがいい。



STAGE3

その昔、コネリアが開発した気象変更ユニットがあった星。しかし、いまではそのユニットも、アンドルフに悪用されてしまって

いる。このユニットを作動

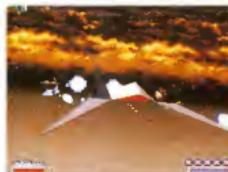
させ、戦いや
すい環境にす
ることが、第
一の目的だ。

最初にこの
星に降りると、
雪が降ってい
る。そのため

ゲートをくぐるとソーラーフラス
ターが出来る。ほんにゲー
トあつたら、くぐみてみよう。

3-1

巨大なカニ型のロボットが出現。
足を破壊され
る前に、機体の足を破壊してしまお



スマートボムのアイテム発見！ でもボムは5つまでしかもらえないのだ。



途中にある3つのゲート。まん
なかにはツインブロスターが、右
には気象変更ユニットがある。こ
こでユニット側を通過しないと、
ずっと同じ場所をループすること
になるが、これを上手に利用すれば、武器を最高ランクまでに上げ
ることができるのだ。

ここでも、雪のなかにいたカニ型のロボット
が出現する。



でも、このゲートには危かいた
め、そう簡単にアイテムを取ら
せてくれないのだ。

BOSS プロフェッサー・ハンガー



カニ型ロボットと
砲台の連続地帯を越
えると、巨大な山の
ような敵の基地が見
えてくる。ここに入
ると洞窟になってお
り、よいよボスが現
出する。

しかし、ボス中央
の文字版には、BYE-
BYEの文字が……。

そしてボスは、どこ
かへ一度は逃げてし
まうのだ。

洞窟を抜けると、今までの世界とは一変した、水上の道路に出
くわす。晴れ晴れとした気分にな
れるだろう。ここで再度ボスが出現するのだが、出現前に小型の砲
台が水中から次々と浮上してきて、
機首を大きく左右に振りながら攻
撃を仕掛けてくる。ボス戦前に、
余計なダメージをくらわないよう
にしておきたい。



ボス、プロフェッサー・ハンガーは、最初に
魚型の誘導ミサイルを発射してくる。避け
るか、確実にかかれてから逃げよう。

そしてボス、魚型の誘導ミサ
イルを発射してくるが、気にせ
ずに攻撃を繰り返せば簡単に破
壊できるぞ。

しばらく攻撃し続けると、3体に分身。そ
して、体当たり攻撃を仕掛けてくる。こい
つは逃げるしかないぞ。



DATA

タイプ：資源防衛フレイン 戦闘：シャドー^{サンダー} サイズ：H25×W18×D20

STAGE4



まるで水族館のような宇宙空間に優雅に漂う生物たちを、ポリゴンで再現したステージだ。イカやエイなどが悠々と泳ぐその姿は、

敵だということを忘れて、つい見入ってしまうほど魅力的。

最初に登場するのは、宇宙空間をぶれをなして泳ぐイカ。人畜無害に見えるが、よく見

てみると1匹だけ色が違うイカは、アーウィンに体当たりを仕掛けてくるぞ。早めに攻撃して破壊してしまおう。

しばらくすると、青い軟体生物

が大量に迫ってくる。どうやらアーベラらしいのだが、このアーベラに触るとアーベラがアーウィンにくつき、シールドを荒していく。もしも運悪く取りつかれてしまった場合は、LRボタンを連打してローリングすれば、振り払うことができる。

アーベラ地帯を抜けると、おなじみのツインブロスターをもった敵が登場。パワーアップのチャンスだ。

その後に、このステージで最も難しい場所がやってくる。イカの大群に交じって、巨大なエイが登場するが、この巨大なエイ、通常は攻撃してこない、おとなしいヤツなのだ。しかし、何度か攻撃されると怒り出してしまう。触らぬ神にたたりなし。絶対に攻撃し



このステージは全体的に動きが熱めにいくヤツらばかりだ。飛石のような直線的な動きはない。

さらに赤いエイも登場する。このエイはそのままにしておくと、何度もアーウィンに体当たりしてくれるが、一度攻撃して青くすると、以降は襲ってこなくなるのだ。動きが読みにくく、巨大で避けづらいエイだけに、無理な攻撃は慎んだほうが無難。

このステージは、避けることなく徹したほうがいい!?



エイもイカ同様、動きが熱めにくく、そのまま大の、ぶつかれないようにしよう。

アーベラ地帯に入ったら取りつけないように、うまく避けるのだ。



アーベラに取りつかれたら、すばやくLRボタンで振り払え。

BOSS プラズマヒドラ



なんと前転しながら登場するという、変わったボスだ。腕が長く、まるで多間接キャラクターのようだ。クネクネした動きで振りまわす様子はなんだか笑いさえもこみ上げてくる。

さてこのボスは、中心部を攻撃しても、まったくダメージを与えない。まずは腕につけられた砲台を攻撃し、腕から

破壊する必要がある。このボスは、本体から腕にエネルギーを送り、腕から弾を発射してくれる。そこで逆に腕にダメージを与えれば、本体にダメージが送られる、というわけだ。ボスは体力がなくなる寸前、前転で体当たりしてくれる。これにさえ気をつけねば勝てるぞ。



腕の先をアップで見ると、これが近寄ってきたら、上下に移動してうまくかわそう。



腕をくくるもわしながら攻撃してくるボス、プラズマヒドラ。

DATE

タイプ: 機械生命体 兵器: プラズマスピワ
ン サイズ: H96×W280×D55

STAGES

いよいよ惑星ペノムに到着した。
レベル1と同じく、まずは惑星上
空で迎撃に上がってきた敵たちを、
かたっぱしから破壊する。

意外に手を焼くのが、
アーウィンに近づくと
破裂する宇宙機雷。遠
くにいるうちに破壊し
ないと、面倒なことにな
る。これが大量に登
場するから困るのだ。

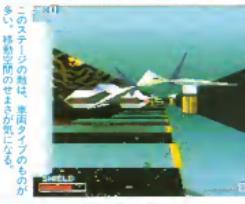
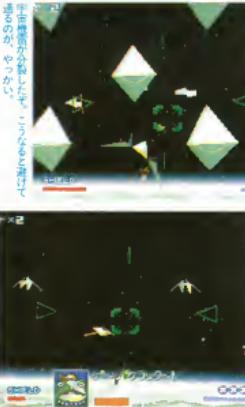
登場するおもな敵キ
ャラクターは、ほとん
どレベル1で見かけた
敵ばかりだ。レーザー
を乱射する、あの敵も
登場して頭を痛めてく
れる。ときどきコック
ピットにいるバイロッ
トが見える敵、といえ
ば思い出すだろうか。

STAGES

先ほどのペノム大気圏外からペ
ノムの地表へ。レベル1とはまっ
たく違う風景のステージになっ
ている。宇宙空間にある高速道路
といったような感じで、
中央にはセンターライ
ン、左右には電柱のよ
うなものまで立ってい
る。

ここに登場する敵は、
どうやらアンドルフの
親衛隊のようだ。統一

空中を走るバイクが出現。ちゃんと敵が乗っ
て運転しているのだ。



右側に壁があるので、近寄りすぎると接触し
てダメージになるぞ。

もちろん撃たれた前に撃つ、とい
うのが、最善の攻略法だというこ
とは変わらない。

また、この敵に交じって、見慣
れない敵キャラクターが1機だけ
出現する。この敵を破壊すると、
シールドが出現。迷わず破壊して、
アイテムを取ろう。



四方八方にレーザーを乱射してくる敵、平め
に爆破しないと困倒だ。

BOSS メタルスマッシャー

玉子型の大きなボスは、中央
からバッカッと分裂。そして体当
たりを仕掛けてくる。ボスの外
装はとにかく強固で、アーウィ
ンの攻撃はまったく通じない。
唯一攻撃がきくのは、分裂した



2つに分裂したボス、メタルスマッシャー。
攻撃のチャンスだ。



ボス接近！ このままだとつぶされてしま
うぞ。逆噴射で避けろ！

り大きいので狙いやすいはず。

最もイヤな敵はアーウィンに並
ぶようにして走るバイク型の乗物。
横につけられたら、一度逆噴射を
かけてタイミングを外し、後ろか
ら攻撃するようにすれば、難なく
倒せる。多数立っている柱も面倒
だ。

BOSS ギャラクティックライダース

ボスは大型のトレーラーだ。
後部から、バイク型の敵を発進
させてくる。しかもこのトレ
ラーは、ブレーキをかけて体当
たりしてくるぞ。左右ぎりぎり
でロールして避け、それでもダ
メなら逆噴射を使おう。逆噴射
は連続して使えないでの、なる
べく節約すること。

ダメージは、トレーラー後部
の扉を開いている間しか与える
ことができない。スマートボム
などを使ってもいいぞ。真のボ
スは、このあとに登場する。



ときどき体当たり攻撃を仕掛けてくるぞ。
気をつけろ。



ジャングルウォーズ2 古代魔法アティモスの謎

■ボニーキャニオン ■3月19日発売 ■9,500円 ■バッテリーバックアップ

イベントの豊富さを紹介しよう



古代魔法を守れ! ジャングルボーイ

古代魔法アティモスとは、山を崩し、海を荒らし、街を一瞬で滅ぼすほどの恐ろしい魔法のこと。でも、使い方によっては、人々の病気を治し、沙漠に水をもたらすことができる。

ボーたちの使命は、その魔法をジャングルの悪の組織から守るということなのだ。

しかし、そういうメインストーリー以外にも、「ジャングルウォーズ2」には楽しめるイベントがたくさん準備されている。今回はそれらを紹介しよう。



面白いセリフに注目!



マニュアルどおりに終わらせるだけじゃつまらない!!

ジャングル鉄道

ああ、線路が途切れているぞ



サラ島に座って、はじめてジャングル鉄道の路線を見つけたぞ。



でも、線路は工事中。あちこちで途切れます。いつつながるのかな?

オークション

掘出し物が見つかるチャンスだ



オークションの会場を見つけた。でも、夜には閉かれないので。



この人の隣の隙間がオークション会場入り口。はやく競争を持ち抑えつつ乗り込もう。

パパの会社に寄付しよう



お金があまっていたら、ジャングル鉄道に寄付しよう。徐々に工事が進んで。



寄付のおかげで路線がつながった。全部つながるまでがんばろう。

ねばってねばってせり落とせ



さあ、オークションの始まりだ。品物はつまらぬ。こんなものいらない。



お、これは見たことない珍物。絶対にせり落としたい。でも、お金と相談ね。

ジャングルトーナメント

ジャングルのナンバー1決定戦だ



こんな小さな子供もボイのことを応援してくれているぞ。ジャングルの趣としているウルクル団と戦いつつ、日々精進だ。



トーナメント出場の登録をして、予選に出場だ。弱いやつばかりなので、ここで苦戦するようでは先行き暗いぞ。

やったぜ、優勝だあ……？



これがジャングルトーナメントの会場だ。ここで、いろんなやつと優勝を争うことになるのだ。



本選まで残った8人の強者がここで競うのだ。優勝すると、かなりの賞金がもらえるので、気合を入れてがんばろう。

占いおババ

あハハの家は情報の宝庫

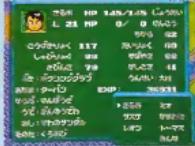


占いおシシのもとへはじめて訪れるボイ。お直になくならしい限りだ。これから長い間お世話になります。よろしくね。



古代魔術について、おハハの情報も少しづつ変わる。なんだん詳しくなっていくのだ。行き詰ったら、おひいきを訪れてみよう。

あハハに運を変えてもらおう



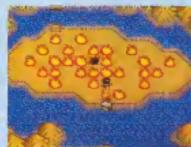
ボイの運勢は大凶だ。ちなみに運が悪いと、前からもう少し運がいいとも少くなるぞ。



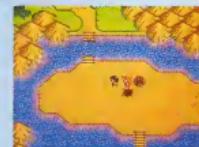
おひいに占ってもらうと、その日の運勢を変えてもらうことができる。どんな運勢に変わらか決まってない。

植 林

ヘビ王の島に緑を取り戻そう



ボウボウと燃えるヘビ王の島の木々。あーん、このままじゃ原げ野原になっちゃうよー。フリオの魔法はどうにかしてくれー。

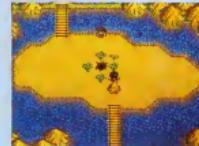


結局、焼け野原になっちゃったヘビ王の島。ヘビ王の住むのがほつんとあるだけでとてもさみしいぞ。

苗を買って島に植林だ！



この人に寄付金を払うと、植林をするための苗を買うことができる。苗を手に入れたら、さっそく好きな場所に植えよう。



ボイたちの植えた木が大きく育つと、何かいいことが起こる。どーなるかはやってみてのお楽しみ、ってところかな？

"おまかせ" で特殊攻撃

かまわに、レオンの場合



かまわにの「おまかせ」攻撃で面白いのは、味のガススを敵に投げつけるもの。けっこうダメージが大きいぞ。



レオンの場合は通常攻撃を2回続けて行う2段殴りや、火とんの術、蹴風脚などを使うぞ。

トーマス、マリンの場合



トーマスの「おまかせ」はボッズで多彩なメカなんばん召喚やもみもマシンなど笑える名前のものが多いのだ。



マリンは、いろいろなモンスターを召喚する。めちゃくちやんぱりもいれば、すげー強いやつもいるぞ。

いよいよ、古代魔法の謎に迫るぞ!

●おさらい●

かまわにと別れ、レオンを新しく仲間にしたボーイたちは、滝の村で古代魔法の伝承者のひとり、エンバーじいさんと出会う。エンバーから、伝承された宝のありが聞き、手に入れることに成功。一行はさらに北へ進み、オークションの村、けものびとの村と渡り歩いていた。



古代魔法の伝承者のひとり、エンバーじいさんに会えたのだ。



狼が仲間に? 美は真夜中のレオンの姿でした。

古代魔法の伝承者チャビー

レオンは、けものびとの村の出身だった。この村の人々は、夜になると動物に姿を変えてしまうのだ。

この村には、古代魔法の伝承者チャビーがいる。しかし、昼間にきてても、自分がけもののときの記憶がないらしく、情報がもらえない。夜になるまで待とう。



伝承者のひとり、チャビーだ。話を聞こう。

チャビーから伝承した宝物の情報を聞いたら、さっそく取りに行こう。

太陽の塔に眠された宝物

伝承者チャビーの話によると、古代魔法の宝物は、けものびとの村のすぐ北にある太陽の塔に眠っているという。さっそく取りに行くボーイ一行であった。



太陽の塔のなかはとっても複雑だ。じっくり攻略しよう。



古代魔法の宝物の一つ、「太陽のランプ」だ。ここまで自分でたどり届いてくれ！

トーナメントの村まで一気に北上

「太陽のランプ」を手に入れたら、さらに北へ向かおう。レオンの言っていたジャングルトー

ナメントが開かれる村があるぞ。出場しなくともいいが、いっちょ力試しをしてみようか。

出場登録せよ

出場したい人はここで「イエス」だ。



トンネルを抜けると温泉の村へ

トーナメントの村のすぐ西にあるトンネルを抜けると、温泉の村がある。

村に入ると、いきなり正面に何やらあたふたしている少年がいるぞ。そう、彼がトーマスだ。ボーイのファンらしく、いつかは仲間になりたいと言う。でも、この村には体の療養にきてるってあって、すぐには仲間にならないようだ。



トーマス 登場

ここが村の名物の温泉だ。効能は体力気力の回復だ。

温泉の村から先は船で移動

温泉の村からは、南の方向に
しか行けない。そこには大きな
湖があり、なんと

親切にも、船が用意されていた。ほ
かに進む道はない
ようなので、船で
湖を下ることにし
よう。

船で進んでいく
と、何やら村が見
えてきた。立ち寄

ってみると、そこはようせい(妖
精)の村だった。



大きな湖のなかに橋があり、その先に船がとまっている。

ノックアウトゴリを目指して、進め滝の洞窟へ

いよいよノックアウトゴリの
潜んでいる洞窟に潜入するぞ。

洞窟内に入ると、
ノックアウトゴリ
が跳ねてくる。
しかし、洞窟内を
ゴリのところまで
進むには、小さな
ポートを使うしか
ない。そこで、こ
こからはボーイと
サスケだけで行動

することになる。心細いが、こ
こからが正念場だぞ。



ここがノックアウトゴリの住む洞窟の入り口。

ボーイとサスケ、二人になって途方にくれる

ノックアウトゴリをやっつけ、
ようせいたちの宝物、“ようせい
のギブス”を取り戻した。村ま
で帰ると、ようせいたちはお礼
に“いいばらの冠”
という防具をくれ
るぞ。

ほっとしたのも
つかの間、なぜか
ミオたちと合流で
きない。しかも、
どこにいるか、情
報も入ってこない。
うーむ、心細いぞ。二人歩くフィールドはさみしい。だれか仲間になってくれ、



うーむ、心細いぞ。二人歩くフィールドはさみしい。だれか仲間になってくれ、

ようせいの願いを聞いてあけよう

ようせいの村を訪ねてみると、
ようせいたちはとっても困って
いる様子。彼女たちの大切な何
かを、“ノックアウトゴリ”とい
うやつがもち去っていったらし

いのだ。

もう少し南に行った滝の洞窟
にノックアウトゴリが潜んでい
る。ようせいの大切なものを取
り返しに行こう。



ここがようせいの村。わかりにくい?



ようせいは、なぜかみんな二人組なのだ。

一人用のポートでいい
なんて、やり方がせこ
いんじゃないの? /
ノックアウトゴリさんよ。



ノックアウトゴリとの
争いは、はっきりいって、
こいつはめちゃくちゃ
強いやつ



滝に飲まれる! 助けてくれ~!!

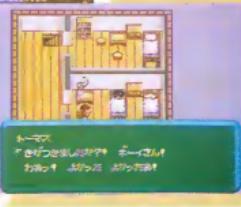
途方に暮れて、船で滝の周辺
をうろちょろしていると、突然、
滝に吸い込まれてしまう。

ああ、もうだめだあ、と思っ
たときに、ボーイたちを助ける
人影あり。よかったよかった。

ノックアウトゴリの住む洞窟のそばの滝に飲
み込まれた! たいへんだあ~。



気がつくとそこはト
マスの別荘。ってことは、ボーイたちを助け
たのはトマス!





Pop'n ツインビー

■コナミ ■3月26日発売 ■8,900円

STAGE4と5を紹介!

SHT

8M

ツインビーたちの冒険はさらに続く

3月26日にコナミから発売される「Pop'n ツインビー」。今回は前号に引き続き、ステージ4と5を紹介しよう。その前に前回までのおさらいを少し。

連載を続けていくうちに細部に

いくつか変更点があったが、これが最終バージョンだ。パワーアップに関しては、おなじみのベルを撃って装備したい色に変えて取るというシステムはそのまま。種類は、スピードチェンジ、バリア、キャノン砲、ぶんしん、ちびぶん

しん、3WAYの6つだ。

またステージ名も、ステージ1が「たんぽぽタウン」、ステージ2が「アクアパーク」、ステージ3が「ウーロン遺跡」だ。友達とぜひいっしょに、2人同時プレイで遊んでほしいなあ。



オプションも それぞれ 違うのだ!!

「Pop'n ツインビー」では、オプションがパワーアップしているぞ。しかも、ツインビー、ウインビーそれぞれ違うのだ。基本的に、「の〜まる」「ぐるぐる」「のびのび」の3種類。下の「ぶんしんせれく」と画面で選ぶことになる。ただし、己同時プレイで己合わせて装備できるのは、最大4つまでなのだ。



の〜まる

ぐるぐる

のびのび

ツインビー



ツインビーの「の〜まるぶんしん」はいままでどおり、止まるとオプションが選べる。

「ぐるぐるぶんしん」は周囲を回ってくれる。弾はまっすぐに飛ぶのだ。

「のびのびぶんしん」は、広範囲をカバー。ツインビーのは上方に向かってる。

ウインビー



ウインビーのはグラディウススタイル。オプションがそのまま止まってくれるぞ。

ウインビーの「ぐるぐる」は、外に向かって弾が飛ぶ。3WAYと合わせれば強力。

「のびのび」ウインビーは下方に向かる。ツインビーとの合わせて使うといいぞ。

STAGE4

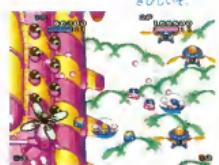
空中戦艦



さて、ゲームもいよいよ中盤。空中戦艦が続くステージ前半では、いままでのようにパワーアップベル取り放題というわけにはいかない。出



雲の下から住しい影、さっさと出てこい!



右に飛行機、左から飛台、こいつはきびいざ。

現回数が減っているので、確実に取りたいところだ。

そして、厚い雲の下に忍び寄る不気味な影は、Dr. マードックの秘密兵器、空中戦艦。プロペラをかいくぐり攻撃します。危ないときは、すかさずちびぶんしんだ!

中ボス



BOSS

どこまでも続く高い雲……と思ったら、いきなりボスがフライング・キュルータッカルをかましてくるぞ。こいつの装備している光線放射器と曲者、しばらくすると、乱射してくれるのだ。

1P 102000 2P 83700

STAGE5

どんぶら湖



空中戦艦を撃破したら、ピンク色のオメダイ世界“どんぶら湖”へ突入だ。桜が咲き乱れ、春を待ちわびた動物たちが表に出てきて、ツ



春が来た！水面にカバ、空にイノブタ？

インビーたちにここぞばかりに攻撃してくるぞ。カバもいるし、アーマジロの集団移動も面白い。

と思っていると、場面はいきなりメルヘンチックな空中都市へ。一つ先がどうなっているかわからない、奇想天外な面構成には苦笑だ！

中ボス



BOSS

空中都市にボス出現。荷台の塊から、次々と箭を撃ってくるぞ。こいつを倒しながら、まずは左側にあるザコの出口を破壊しよう。しばらすると、こちらに向かってくるので、要注意。

1P 85300 2P 420400



ドラゴンボールZ

■バンダイ ■3月20日発売予定 ■9,800円

スーパーふとうでん
超 武闘伝

ACT

16M

宇宙一強いヤツはだれだ!!

最長8画面のフィールドで熱く闘え!!



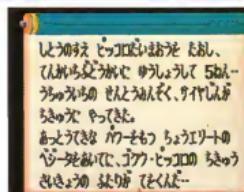
「ドラゴンボールZ・超武闘伝」の見どころは、豊富なキャラや大迫力の必殺技はもちろんのこと、最長8画面分の広がりをもつているバトルフィールドだ。このシステムは“デュアルスクリーン”と呼ばれるもので、2人のキャラがおたがい地上にいるときは最大8画面、地上と空中の両方にいる場合は最大16画面分ものバトルフィールドになるのだ。離れた場所にキャラがいる場合は、画面を2分割して表示するなど、これまでの

格闘アクションとはちょっと違うぞ。

それでは、今回

はゲームシステム面を中心に紹介していこう。

アルスクリーンシステム
ルをバトルが楽しめるので、
アルスクリーンシステム
リアル



高い勝つ
ここなんのメ
セージ画面
で燃氣の
展開を教わ
てくれるぞ。

「ストーリー
モード」
では、長い
戦闘と対
戦相手が仲
間になるこ
ともあるぞ。

1 ゲームモードは3種類。選ぶのはキミだ!!

「超武闘伝」には3つのゲームモードがある。一つは原作に沿った闘いが楽しめる「ストーリーモード」。

二つ目は「天下一武闘会」。最大8人までプレイ可能なトーナメント戦だ。そして最後が「対戦モード」。

8人のキャラのなかから好きなものを選んで闘えるぞ。すべての必殺技の使用も可能だ。

1 ストーリーモード



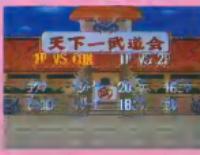
プレイヤーは指定でスタート。10人の相手に勝つのが目的。まずはビコロと対戦。

2 天下一武闘会モード



最大8人までプレイ可能なトーナメントモード。組合せは55通りもあるぞ。おとろき。

3 COM対戦モード



2人で遊べる「対戦モード」とコンピューター相手が楽しめる「COM対戦モード」あるぞ。

設定変更可能な2P対戦モード

「対戦モード」では、キャラクターの設定を自由に変えることができる。キャラのライフ、パワーの増減のほか、闘いの舞台になるステージなどを変更することができるぞ。



2 フィールドサイズ

バトルフィールドは、最長8画面分。上下段を合わせると最大16画面分になる。小さなサイズのフィールドではパンチやキックなどの基本的な技で、大きなサイズのフィールドでは必殺技を駆使して高度な戦いを繰り広げよう。

C ハードディスク・集英社・フジテレビ・東映动画

天下一武闘会



天下一武闘会の会場は、上下段で4画面と小さい。

C BANDAI 1993.

岩場



岩場など、いろんな地形のフィールドが用意されているぞ。

無人島



ここは無人島だ。フィールドサイズは、16画面と広大なた。

3 オプションモードで設定を変えて、自分にあったプレイもできる

「オプションモード」では、3つのバトルモードを各プレイヤーが遊びやすいように、自由に設定を変えることができるモードだ。こ

こで変更できる項目は、全部で12。技コマンドの設定をはじめ、マイキャラのパワーやライフの増減、コンティニュー回数の調節など。

また、コンソールを“なし”にするとライフとパワーのゲージが、レーダーを“なし”にするとレーダーが消えるぞ。

OPTION 1



操作コマンドの選択変更が可能。必殺技もボタン1つで出せるようになるぞ。

OPTION 2



ここではコンティニュー回数の選択ほか、サウントモードの設定も可能。

OPTION 3



ここではゲームランクの選択のほか、5つの項目の設定変更が可能だ。

コマンド・ヘルプ で必殺技の確認

各キャラがどのような技をもっているかを確認できるコマンドがある。ここに表示された必殺技をキミはうまく使いこなせるだろうか。



4 多彩な必殺技で楽しめる大迫力のスーパー・バトル!!

前回も紹介したとおり「超武闘伝」に登場するキャラは、3種類（上・中・下）のパンチや3種類（飛び蹴り・回し蹴り・空中からの蹴り）のキックなどの基本的な技のほかに、多種多彩な必殺技ももっている。そのほか、速攻で攻撃できるダッシュ技や敵のエネルギーを吸収したり、攻撃を跳ね返

したりとアクションも多彩なのだ。

さらには、悟空やベジータなどのサイヤ人系キャラは、技を積むことで超サイヤ人に変身できたり、セルは2段階の成長をとげたりと、原作コミックさながらの演出なのだ。また、キャラが必殺技を使うときには、テレビアニメの声優さんの声で技の名前を叫

ぶなど、臨場感もバッチリ。今回はそんな豊富な必殺技のなかから、いくつかを紹介するぞ。

フラッティーダンス



これは18号の必殺技。アノバーの際に自分の体の向きを変え、縦り出すひじ打ちだ。

エネルギー斬



セリの必殺技はひとつずつ違う。エネルギー斬も、エネルギーをもつておらず、飛んでいく度



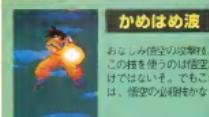
これもアイビーム。飛んでいく度、エネルギーをもつておらず、飛んでいく度

ロケットパンチ



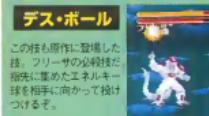
これもロケットパンチ。飛んでいく度、エネルギーをもつておらず、飛んでいく度

かめはめ波



ちなみに水属性の必殺技。この技を使うのは悟空だけではないぞ。でも、これは、悟空の必殺技かな？

テス・ホール



このまわりに登場した技。フリーザの必殺技だ。指先に集めたエネルギー球を相手に向かって投げつけるぞ。

ダッシュ・シュルポ



ダッシュ・シュルポ。一瞬のうちに放つ必殺技。



ジョジョの奇妙な冒険

©HIROHICO ARAKAWA SHUEISHA ©COBRA TEAM 1993

ジョジョの奇妙な冒険

■コブラ・チーム ■発売中 ■9,500円 ■バッテリーバックアップ

ジョースター家の血が引き起こす物語

RPG

8M

ジョジョたちの日本での活躍を追うぞ!!

コブラ・チームが送る新タイプのRPG「ジョジョの奇妙な冒険」は、「週刊少年ジャンプ」の同名の人気漫画が原作のゲームだ。前回は、その斬新なシステムの解説とキャラの紹介をしたけど、今回はそのストーリーを追っていくぞ。

日本にやってきたジョセフ・ジ

ョースターとアドゥルと対面し、自分の特殊な力“スタンド”的事実を知った承太郎は、さらにジョセフから背中に星のあざをもつ“Dio”という男のことを知らされる。そして、この町に Dio の刺客が送り込まれている事実を実際に体験するのだ。



前号までは…!!

前回では不良たちに囲まれて戦ったあとまでを紹介した。今回はもっと先まで紹介する。

学校へ行く承太郎の前に現れたのは……!

そして保健室には……

重大な真実を知りながらも、いまは何も手だてがない。2人の仲間を家に残し、とりあえず学校へ行く承太郎。そこで不良学生に襲われるが、なんなく倒してしまうと、今度は本当のスタンドが襲ってきた！はじめてのスタンドとの戦いで怪我をする承太郎だ



ついに対決!! ハイエロファントグリーン

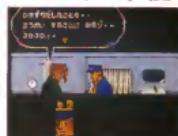
女医を倒すと



作戦コマンドで、なんか女医を倒すか、実は彼女はスタンド使いに撃たれていたのだ

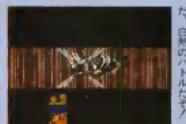
先生! 何をするんだ!

保健室を出ようと左へ進むと、女医の先生がやってきて、傷の手当をしようとするが、ここで突然先生と戦うことになってしまう。どうやら彼女も Dio に操られていようだ。しかも、攻撃がまったく当たらない。ここは、「調べる」コマンドで様子を見てみよう。きっとうまく作戦が思いつくはずだ。

ついに登場
スタンド使い

第一の戦 花瓶飛 やつのス
タンドは活用の鍵なのだ

先生を倒すと、先生を操っていたスタンド使いがついに現れる。こいつは通学途中で戦ったあのスタンドだ。ここで、思いつき戦って、決着をつけよう。「調べる」を有効に使え！



スタンドでスタンドを撃つ
白熱のストルトだ



精神ダメージを貰ふこと
を恐れてはいけない

スタンド
VS
スタンド

肉の芽が！

相手を倒すと、彼の額には肉の芽が！ Dio はこれで彼を操っていたのだ。肉の芽を取れば、彼は仲間になってくれるぞ。



肉の芽を取り除き、花瓶飛が仲間に…これでかなり心強くなった。

敵のスタンドが次々と現れる!!

教室がおかしい

新しい仲間花京院とともに、保健室を出る承太郎。廊下にはロッカーがあって、そのなかのどこかに花京院が裝備できるアイテムが

あるぞ。そして、教室に入ると、不良が突然襲いかかってくる。倒した先には、なんと舌を引きちぎられた生徒が！ だれの仕業だ？



今日あえて入ってこなかったのだろう。



舌の仕業ではない？

スタンドを倒せ！



動きが遅い攻撃が

弱いから倒さない。

まともに



子をうかがっていると、作が思ひつかひで、やつを云いつめてから攻撃するんだ。

このスタンドは何回か倒すことになるので、なるべく体力を温存しよう。バイオペルムにも注意。



家に帰ると承太郎の母ホリイが……!?

無事敵スタンドを倒し、家に帰ると、たいへんなことに！ 承太郎とジョセフの血筋と同じホリイが、自分のスタンドにむしばまれているのだ。彼女を助けるには、彼女に影響を与えていたDioを倒さなくてはならない。しかも、母の壽命はあと50日しかないのだ。さあ、奇妙な冒険の始まりだ！

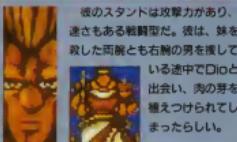
これは!!

こいつもスタンド使いか！

道具や武器をそろえ、S P W財團でセーブをさせたら、本屋へ行ってみよう。スタンドに関する書籍が何があるかもしれないからだ。レジの男に聞いてみると、奥へ行ったまま戻ってこない。様子を見てみるとなんと戦闘だ！ レジの男もスタンドを使いだったのだ。でもこっちは4人、勝てるぜ！



名乗るボレナレフ、こいつもDioに捕らえているみたいだ。戦って助けてやろう。



J-P・ボレナレフ
シルバーチャリオット

町へ出れば 装備も完べき

Dioを倒す旅に出発した承太郎たちは、旅の装備を整えるべく、S P W財團のある町へと出発する。ここでは、道具屋や武器屋、本屋などもあるので、資金分だけ装備を整えよう。

こっちは4人だぜ！



つっえ～ぜ

彼のスタンドは攻撃力があり、速さもある戦闘型だ。彼は、妹を殺した両親とも右腕の男を殺して、いる途中でDioと出会い、肉の芽を植えつけられてしまたらしい。



この先に何がある？

町の人と話すこともあるかも

S P W財團でセーブができる

最初のセーブができる

この先に何がある？

まずは調へよう

この先に何がある？

手にちらりと見たよ

手にちらりと見たよ

手にちらりと見たよ

手にちらりと見たよ



パワーモンガー～魔将の謀略～

■イマジニア ■3月26日発売予定 ■12,800円 ■マウス対応

4つの戦術とフローチャートで攻略

SLG

8M

勝利のための重要な戦術

パワーモンガーは自由度の高いゲームなので、いろいろな戦術があるが最終面近くでは敵が強すぎる、敵が多すぎるなどの理由でそのほとんどが使えないものとなつ

てしまう。しかし、そのような劣勢の状態でも絶大なる効果を發揮するのか下の4つの戦術だ。これを知りていれば行き詰まつたときの打開策として頼りになるはず。

①速攻

クリアできないすべての面で試してもらいたいのが、速攻だ。ゲームがスタートしたらまず弱い町を占領。食糧、兵員、物資を補給したあと、すぐさま次の町を目指す。敵に町をとられる前に、こっちがいただいまおうという作戦。敵が最初から大軍を率いてる場合でも速攻をすることにより、相手がさらに力をつけようとする行為に歯止めをかけ、自軍がその

大軍に匹敵できるような力をつけることができる。この作戦を使うときはマップ内の情報を完全に把握する必要がある。弱い町の場所、敵軍の位置などを参考に進行経路を考えて作戦にとりかかろう。



②陽動作戦

敵得をやっつけると指揮統率をするのがいかなくなり、敵軍はバラバラになってしまう。そんなところに目をつけたのが陽動作戦。町攻めと野戦に使えるこの作戦には、副將軍が最低1人必要になる。

敵の大軍が町に陣取っている場合は、町からちょっと離れた場所で副將軍にその軍の兵を襲撃させる。すると、敵の大軍は戦闘が起きている場所に突撃していく。しかし、よく見えてみると敵だけは町の中心にいて総指揮をとっているのだ。

だから、ほかの兵がみんな副將軍のところへ行ったあとに、將軍率いる本体が敵将を攻撃する。將軍を失った敵は絶崩れとなるぞ。

野戦となった場合でも、敵はいちばん後ろにいる。副將軍に敵の前方から攻撃をさせ、本体が敵の後方にまわりこんで、敵将を攻撃すると、あっけなく勝利を手にすることができる。注意したいのは、敵将を攻撃するとき。攻撃コマンド選択後、カーソルを敵将に合わせないと兵は町の住民や敵兵と戦ってしまうので気をつけよう。



③同盟作戦

マップ内に弱い町がないときや、弱い軍隊がないときに使える究極の必殺技が同盟作戦だ。

やり方は敵軍が陣取っている町に同盟をまちかけるふりをして近く。このとき、同盟を断られても、敵将は戦意なしとして考える。自分のいる町でキャンプを張ることだけは許してくれる。そして、敵軍が自軍を無視して物資や敵物の生産を始めて、敵兵が仕事を出かけたところを選んで攻撃コマンドを選択する。敵将はまたまた町の中心部で頭張っていたりするので、兵隊が戻ってくるまでに首をいたくことができるはず。将軍を失った敵は戦意をなくし、兵たちは以前の農夫や漁師、羊飼いに戻って自分の出身の町に帰ってしまう。その帰ったところの町を占



④ポート作戦

將軍1人でも、大軍を相手にできるのがポート作戦。自軍の將軍がポートと弓をもっていて、敵がもっていないことが条件だけね。水辺の近くに町がある場合は海から近づく。將軍が単独の場合、敵は弱いと知ってか水辺にむらがって攻撃をしようとする。しかし、ポートと弓がないのでウロウロするばかり。ここで將軍に攻撃を命じるとそいつらに矢を放ち、少しずつだが全滅させることができる。



頼すれば、自軍の兵にすることができる。力をつけることができるぞ。

同盟作戦で気をつけたいのは、同盟をしようと近づいたところで、敵の総攻撃を受けてしまう可能性があることだ。相手がこちらに対して敵対心をもってたり、味方があまりにも少ない場合は攻撃される度合いが高くなる。また、敵将の首を取るタイミングを間違えて、敵兵に包囲されてしまうこともよくある。マップをズームダウンさせて、町の近くに敵兵がいることをきちんと確認してから、首をいたくようにしよう。



攻略フローチャート

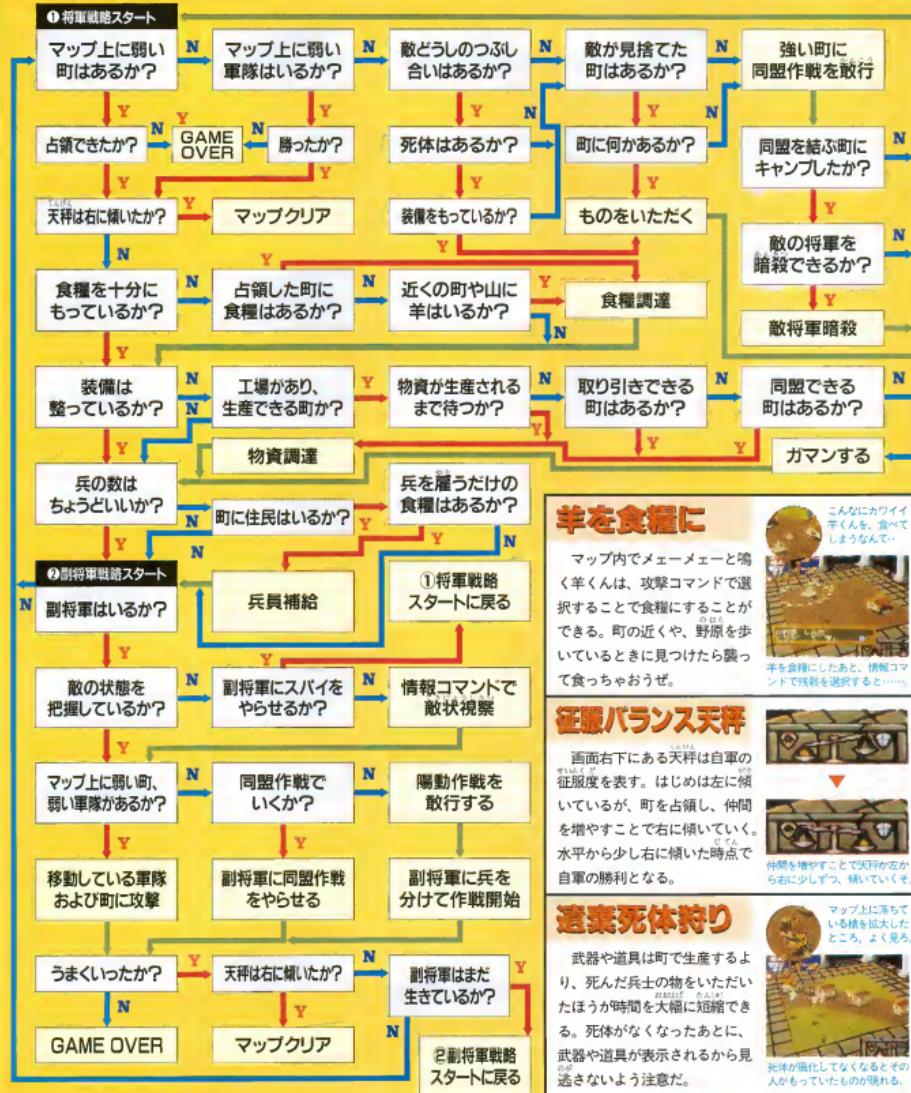
このゲームはやり始めのとき、何をしていいのかよくわからないことがある。そこで基本的な流れをフローチャートにしてみた。

分歧

待内に書かれてある質問をチェックして、YESならY、NOならNの矢印に進もう。うまくマップクリアに到達できるかな？

行動

待内に書かれてある行動をそのままやるよ！ 行動を終了したら左辺に、そして次の質問をチェック。ゲームオーバーになるよ！



羊を食糧に



マップ内でメーメーと鳴く羊くんは、攻撃コマンドで選択することで食糧にすることができる。町の近くや、野原を歩いていているときに見つけたら襲って食っちゃおうぜ。



征服バランス天秤

画面右下にある天秤は自軍の征服度を表す。はじめは左に傾いているが、町を占領し、仲間を増やすことで右に傾いていく。水平から少し右に傾いた時点で自軍の勝利となる。



遺棄死体狩り

武器や道具は町で生産するより、死んだ兵士の肉をいただいだほうが時間を大幅に短縮できる。死体がなくなったあとに、武器や道具が表示されるから見逃さないよう注意だ。





METAL MAX 2

■データースト ■3月5日発売 ■8,500円 ■バッテリーバックアップ

趣味に走った戦車改造は楽しいぞ!!

RPG

8M

少年よ! モンスターハンターをめざせ!

近未来の世界を舞台に、主人公の少年がモンスターハンターへと成長していく姿を描いたRPG「METAL MAX2」。

今回は、グラップラーはじめて対するシンから誕だらけの犬の村までのストーリーと、趣味にまで走ってしまうくらい本格的な戦車改造講座を紹介しよう。



育てた娘マリアが死んだ。そのとき少年はグラップラーへの復讐を誓ったのだ。



少年は自前のマシンを駆りにモンスターハンターとして生きていこうと決意したのだ。



この世界では自分の命は自分で守れ。おたずね者とも変わはないぞ!

橋を守るグラップラー軍団を倒せ!

エルニニョの町から西へ行くと巨大なペイブリッジがある。

このペイブリッジを渡って、ハトバの町をめざす少年の前にはすでにグラップラー軍団がいた。

マリアたちがマドの町で反逆を起こしたため、グラップラーはハンターやに対する警戒を強めていたのだ。

しかし、ハトバの村に行くため

にはグラップラーとの遭遇は避けられない。

ここで少年とグラップラー軍団との最初の戦闘が始まるのだ。



ハトバの村からも連絡があり、「グラップラーランクには主役を楽しみくつ使わう! 対決前にエルニニョの町で準備することを忘れずに!」



主人公に向かって走りあたるグラップラーたちを倒せ! 勝敗なく競技戦「テッドブロイラー」強い者は出でないということなのか。

METAL MAX2ならではのシステム

「RPGの買物ってなんかワンパターンって感じ~」とお嘆きの君! 「METAL MAX2」では買物がちょっと違うのだ。



ほかのRPGでは見られないのが、この当たりつき自動販売機だ。点滅ランプが真ん中で止まれば大当たり。手に入れにくいアイテムを獲得することができるぞ。

町を歩いていると自動販売機が見つかるし、酒場にはアブク銭ガッポリのカジノマシンもあるんだぞ。



自販機の種類が違うほど当たるアイテムも違う。いろいろ今まで買いたくなるね



ゲームマシンで金稼ぐ

酒場の片隅にあるアップライト型のカジノマシン。このマシンは2種類のゲームが楽しめる。つい夢中になってしまわないようね。

● ゲコゲコ大作戦



4匹立てのカエル競争。1位のカエルを当てる、いわゆる掛け式のレースだ。

● 戦車でバンバン



ノスタルジックな戦闘型の競走ゲーム。5発乗って前に当たれば配当金が貰える。

大だらけの村は謎だらけ!

ペイブリッジを渡り、見知らぬ土地に入り込んでしまった少年は、いつの間にか謎の村に着いていた。その村は老人と何十匹もの犬たちがいたのだ。

犬たちはみんな、人懐っこく少年のあとをついてくるが、本当に用のある犬はこのなかの1匹だけなのだ。その犬はいったいどれだ

ろう？ 武器屋で売っている犬用のアイテムの名前から探せば見分けることができるよ。



魔導した犬村
魔導した犬たちが住む
魔導した犬たちが住む



声をかけられは興んでついてくる犬たち。いい
はいいけど必要なのは1匹だけなのだ。



犬を引き連れての戦闘だ。出来と互角に戦う
なんて、この火、なかなかやるな。

やっぱり男の子は冒険しなきゃね

マドの町に戻ってきた少年は、日々のモンスターとの戦闘ですでに疲れ切っていた。

そんな少年の前に美しき少女、イリットが現れた。彼女は、テッドブロイラーとの戦闘で撃死の重傷を負った少年を優しく介抱してくれた少女だったよね。

イリットとともに過ごした数日

は、少年にとって今までの苦しい生活が嘘のような安らぎを与えてくれた。少年は、心のどこかで安らぎを求めていたのだろう。少年はイリットに言った。「僕と結婚して幸せな家庭を築こう」と。

そして2人はゴーイン。彼らは幸せな生活のなかで退屈な日々を送ったそうだ。

幸せだけど退屈な日々



「僕のお兄ちゃんになってくれる？」ってことは？ わい、ちょっと待て。



ついにイリットと結婚。一化はエンディング。
だけど、やっぱ男の子は冒険しなきゃね。

戦車改造こそ命！趣味の戦車改造講座

とある町の、とある場所にある戦車改造屋。ここでは自慢のマシンをさらに自分勝手に改造することができるのだ。

改造できるポイントは大きく分けて攻撃力と守備力の増減、穴を開ける・塞ぐの2つだ。

まず、攻撃力と守備力の増減では改造に必要な費用が比較的安いうえに、何回も改造できる点が長所。ただし、シャシー全体の重量に影響してくるので、非力なままのエンジンは無理に改造しないほうが無難だろ。



高クルーサービスはとにかく便利。改造用にはぜひ活用しておこう。

また、穴を開ける・塞ぐ場合は今まで副砲を装備していたところに主砲用の穴を開け、1台のタンクに主砲を2本装備することができる。値段ははるが、実践的な改造ができるぞ。少年が最初に乗るバギー車も、ここで穴を開けないと、SEを積むことができないのだ。



非常に便利な軽戦車候(?)。まさに時代の二^{イニ}に合ったところだね。



ドッグマシンをえげつなく行った町へ瞬時に戻れる。超便利なので買っておこう。

同じシャシーでもこんなに違う

趣味に走った戦車3例

例1 爆烈攻撃タイプ



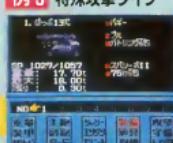
主砲を積めるだけ積んだ攻撃力重視タイプ。しかし、弾切れにならざるを得ません。

例2 とにかく装甲タイプ



攻撃は無制限に弾が来てる問題1本。あとは装甲アバネルを積めるだけ積む。

例3 特殊攻撃タイプ



充電に時間がかかるため、通常はあまり使わないSEを大胆にフューチャー。

敵キャラクターの強力技はコレだ!!

● BEANS

ビーンズの特徴はやっぱり、ちょっとトリップしてしまったような強引な攻撃だ。とくにクレイジーナックルはそばに行かなければ全然危険じゃない。怖いのはロンドンブーツだけだね。

● ドロップキックBダッシュ



トロッキキックを防ぐために、
走るときに跳ねこむ。

● フェースクラッシュ



正面を殴るあまりかけている
ので、頭をつか被弾しよう。

ONE POINT

ビーンズのポイント・アイテムはロンドンブーツだ。底の高さは身長の1/10程度あるので、身長180cmなら18cmだな。



● DOLF

ドルフは見てのとおりバスーカーをもつ男だ。バスーカーは弾を撃つだけでなく、武器や防具として活用することも少なくない。とくに先端を腹部に突きさすように落とす攻撃はかなり強烈だ。

● バズーカショット



逃げやすいところを狙おう。

ONE POINT

バズーカばかりが目立っているが、実はサバイバルナイフももっているのだ。でも射程が短いので多用はしない。



● ストマッククラッシュ



バズーカの先端の力を最大限に發揮するためだ。

● 水野麗

水野麗はパンチやキックなどの拳法攻撃のほかに、「式」を扱う祝術攻撃を仕掛けてくることが特徴。離れても近づいても攻撃力が強いので、自分で使うにはなかなか便利かもしれない。

● 獄炎爪



しっかり防衛してしないと燃えてしまうから、攻撃を仕掛ける。

ONE POINT

アイテムポイントは一本刃の下駄。普通の人ではなかなかバランスを取るのが難しいが、そこは鍛えられているのだ。



● GAJET

ガジェットはよくも悪くもプロレス技を使うこと。飛び道具がないのは辛いが、デモンズアックスなどダッシュを生かした攻撃でカバーしている。もちろん接近すれば投げ技のオンパレードだ。

● フランケンシュタイナー



相手の上へとみんなでくくなれるスローもあるぞ。

ONE POINT

なんといっても裏面が気になるところ。体格もオーロツにそっくりというところで、いろいろと謎がありそうだ。



ガジェットって意外と大きいんだよ。

● 水龍撃



水龍を巻きこまとい、近づいてきたらダメージを与える。

● 蛇光拳



お世田屋さんのハーフカットこれを使ひぬくんでやれないぞ。

● デモンズアックス



手の攻撃を受けやすい。

● ネックハンギング



ネックハンギングが苦手だとしあるが、なので使わないと。



ノイギア 海と風の鼓動

■ウルフ・チーム ■3月26日発売 ■9,800円 ■バッテリーバックアップ

MAPのすみすみまでまわれ!

ノイギアを悪の陰謀から救え!

オリジナルのアクションRPG
「ノイギア」は、高さの概念を数段階にわたって採用しているために、トップビュー型のゲームにはあまりなかったタイプのアクションを取り入れている。ジャンプで高いところに上がったり、鎖を使って移動したりと、アクションの幅を広げるだけでなく、それが謹

解きの要素にも関係してくるのだ。

ストーリーは、ノイギア王子のデュークが数年間の放浪の旅を終えて、故郷の帰途に着くところから始まる。目的は、ノイギア近海で次々と起こっている船の遭難を究明すること。しかし、事件の真相は、どうやらノイギア城の奥深くに巣くっているようだ…。



ジャンプ

一段高いところに上がるときに使うのが、このジャンプ。使用頻度はかなり高い。



鎖を使う

離れたところに移動したり、物を引き寄せたり、さらにそれを投げつけて壊すこともできるのだ。

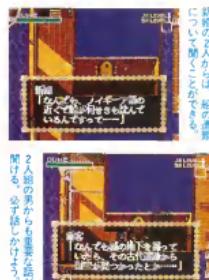


海賊に襲われた船(シーン1~2)



何一つ問題のない船が始まりとしていた。しかし、デュークは船内にいくつかの不穏な噂を耳にする。最近起きている、ノイギア近海での船の遭難事件、そしてノイギア城内の王を中心とするただらぬ動き。これららの真相を得るためにも、デュークはこの旅を無事に過ごし、ノイギアに戻らなければならなかったのだが、3日目の朝、オードと名乗る男が引き連れる海賊たちに船は襲われてしまったのだ。

ここまでチェックしておいてほしいのは、鎖(スロー・チェイン)をもっていた人がいたことだ。



船内



甲板



魔女



海賊に襲われたあとの船



クラーケン



ここに倒れているのが、鎖をもつていた商人……といつては、ここが強が……



船長

海賊のアジト洞窟内(シーン3~4)

浜辺で誌の少女と…



船は難破したが、デュークは謎の少女によって助け出されたのだ。

魔女によって海の藻屑と
ええ去ってしまったデュークの乗っていた船だが、彼だけは奇跡的に謎の少女セシリアによって救出されたのだ。しかし、彼女には何か人に言えないことがある。デュークが回復すると、素早く近くの洞窟内に
ええてしまった。これから先どうしたらいいかわからないデュークにとっては、セシリアのあとを追うしかない術はないようだ。

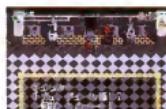
洞窟内に入ると、そこはなんと海賊のアジトだった。十分注意しながら先へ進め。

ボギーとの出会い
セシアとは!?



敵に対する攻撃力も高い

ノ佳ーア城へ



ボギーによってノイギア城へ侵入
本音二ことができなか、開封は情く

上から次々と岩を投げつけてくるモンスター。当たらないように目の前に近づいて倒せ。



た老兵士ローゼン。自ら犠牲になつてデュードを助けてくれる。

この岩を破壊すると、あるアイテムが。炎を吹くモンスターからのダメージは覚悟しよう。

この2つの端を破壊するとあるアイテムが、ここはできたらほしい。

この3つの岩を使わないと上に進めないところがあるのだ。

鐵球男





バイオメタル

■アーティスト 3月19日発売 8,980円

サイバーコズミックシューティングだ

SHT

8M

バイオな敵はバイオな兵器でやっつけちゃえ!!

突如、銀河連邦にキバをもひいた半獣半機の氣味悪い敵軍団。

彼らのコードネームはバイオメタル(B.M.)。キミは6ステージにわたってB.M.との戦いを繰り広げるうことになるのだ。さて自機の初札はG.A.M(ゲル・アナロジック・ミュータント)と呼ばれる生体兵器。これは自由自在に自機のまわりを回せる特殊兵器で、使い方次第では攻撃・防御ともに有効。まさに毒をもって毒を、バイオをもってバイオを制すというわけだ。



3種類のウェポンが多彩な攻撃を可能にする

自機がもつ最強のウェポンはもちろんG.A.M.。これは最初から装備されているもので、自機のまわりに配置して敵の脇から防御したり、前方に飛ばして敵を攻撃することができるのだ。画面下部に表示されるエネルギーがなくなると使用できないが、時間とともに少しづつ回復するので注意して使

えば心配はないだろう。

そしてアイテムを取ることによって使用できるのがプラズマライフルと2WAYミサイルだ。ライフルは3タイプから選ぶことができ、さらにそれぞれを3段階にパワーアップできる。ミサイルは飛び方のちがう3タイプがあるのでも、自分のアクに合わせて選ぼう。



ボタン操作で前方に飛ばせば、敵に強力なダメージをあたえる武器となるのだ。

プラズマライフル

戦う敵によってタイプを使い分けるのが理想だが、そうそうタイミングよくアイテムが出現するわけではない。得意なタイプを1つ決めて技を磨くのがベストだろう。

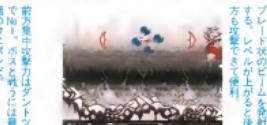
バルカン



レーザー



ワイドビーム



プレード状のビームを各射する。レベルが上がると後方も同時に攻撃できる。

2WAYミサイル

自由自在に狙いを定められるわけではないので、あくまで補助的なウェポンとしてとらえよう。敵に向かって進んでくれるホーミングが使いやすくてオススメだ。

ストレート



ベット



ホーミング



自動的に敵を追いかけてはいる。これが大事だ。

ステージ4までをスピードチェックしておこう

STAGE1



神手をもつたザコはカタツムリではないことなどない。

暗雲がたちこめる不気味なステージ。とはいってもトラップの類はないので安心だ。またそれほど強力なザコもないのでサクサクと進むことができるはず。さすがにボスは強いが、パワーアップをしておけば苦労はないだろう。

避けながら進む敵キャラクター

このステージで大切なのは
い相手だぞ。

STAGE2



BOSS

四次元空間からワープしてきたような出現方式に思わずビックリ！ 神かく測は G, A, Mで攻撃できるが、巨大なレーザーには要注意。発射の前にボスの日本語に良い点が出来るから目印にしよう。



火星のような赤茶けた砂漠のステージ。背景に見える衛星が実にリアルだ。ここではザコといえどもかなり強いものが登場するので、けっしてダメではない。ボスは2本の触手をもつB.M. 素早い攻撃をよけるのは大変だぞ。



これは長い！ 頭を攻撃しないとダメージを与えないから注意しよう。

バイオメタル

STAGE3

障害物をよけて進まなければならないステージだ。ザコはメチャ強いが、なかでも最大の鬼門はとてつもなくカタイ中ボス。ヘタなボスより持久力があるから要注意。

最後のボスは花のついた触手をふりまわす植物系B.M.(?)だ。



妙にかわいいだけキャラだ
うつぶとほいじ。

ここで倒すが難儀だ。

ここで倒すが難儀だ。

STAGE4



BOSS

壁から触手がグングンのびてきて4本に分裂・花が咲いて花粉や蜜(?)を飛ばして撃て！ 動きは速くないが、数が多いので大変だ。



ここで倒すが難儀だ。

ここで倒すが難儀だ。

地面から高射砲がガンガン撃ち上げてくるハードなステージ。地面に爆弾を落とすという、凝った攻撃方法のザコもいるから要注意だ。トーチカから飛び出てくるザコにも気をつけよう。ただしボスはそれほど強くない。



BOSS

細大なヘビのようなボス。クネクネしながら移動するので、本体に取り組めないと氣をつぶよう。コイツは頭を攻撃しないとダメージを与えることはできないぞ。



デビルズコース

■T & E ソフト ■発売中 ■9,800円 ■バッテリーパックアップ

こんなコースがあつてもいいのか!

SPT

8M

3Dゴルフゲームの決定版

T & E ソフトの3Dゴルフシミ

ュレーションシリーズ第4弾は、架空の18コースをラウンドする「デビルズコース」だ。溶岩地帯や浮遊岩石など、普通じゃ考えられないコースばかりが続く。より攻

略性の高いゲームになったようだ。

今回は、全18コースの簡単な攻略ポイントと、このシリーズと共に通するテクニックをまとめてみた。しっかり読んで、実戦に役立ててくれ。

テクニック①

ボールを自由自在に打ち分けるのだ

コースは自然のなかに作られたものだ。自然を生かして作ったところにゴルフの面白さがあるが、これがまたプレイヤー泣かせになっている。まず風。常に気持ちのよい追い風ばかりとは限らない。向かい風。強い横からの風は、ボールの軌道を大きく左右させる。

また川、池、丘、岩石など、もとからあったものを、そのままコース上に残した場合もある。これらをうまく避けつつ、風の影響を考えてボールを打たなければならぬのだ。

テクニック②

アプローチショットで確実にグリーンオン

窮地に立ったときに、いかに最善の手をつくしてそこから脱出できるかも、ゴルフの醍醐味の一つだ。ティーショットを失敗したからといってすぐリセットせずに、どうやってグリーンに近づけるボールが打てるかを考えてみよ。

フェアウェイは楽

この場合は、ややこしい。スライスで、フィオのボン

スタンスで打ち分ける



右に風が吹いていたらオープンで、左ならスクエア。コースの状況を見て決めよう。

打点で打ち分ける



向かい風の場合は、ボールの上を叩き低い打点で、追い風なら下を叩き高く乗せるように。

う。フェアウェイを外した場合のアプローチショットには、大きく分けるとラフからのものと、バンカーカーからのものがある。さらに、どちらにもボールの埋まり具合が数段階ある。それらを計算して、打つ方向とパワー配分を決めよう。

バンカーショットは埋まり具合

で打つ。深く、浅く、めり込まない

日	月	火	水	木	金	土	日
1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	1

個人成績には、我々のデータが蓄積されている。上の欄に記入するといいぞ。

ゲームモードには、トーナメントをはじめ5種類ある。これはスキンシップ。



テクニック③

パッティングの善し悪しがスコアを決める

アプローチショットを練習して、ピン寄せがうまくなったら、次はパッティングだ。グリーンにはさまざまなアンジュレーション(起伏)がある。これを読めないと、いつまでたってもパッティングは上達しない。とくに、このシリーズではほかのゴルフゲームに比べて、構造すぎるといつても

天候の変化にも注意

雨など天候の変化によっては、打球の飛距離が減る。逆に晴れると飛距離が伸びる。そのため、天候によっては、打球の飛距離が伸びる。

いいくらい、アンジュレーションがシミュレートされているのだ。

下りのラインは慎重に

下りだと当然、軽く打たなければならぬ。ということは、左右の傾斜に影響されやすいのだ。パッティングするときのポイントとしては、傾斜に対して通常の2倍くらい曲がるものと頭に入れておこう。思ったよりも、かなり曲がるぞ。



右から左へ傾斜している下りライン。距離は近いので、右へ1つ体の向きを変えよう。

上りのラインは思い切り

下りに比べると、かなり楽なのが上りだ。距離が足らないことはあっても、オーバーすることはない。上りの度合いに応じては、通常の2倍くらいのパワー配分で打つみよう。距離がなければ、左右の傾斜もそれほど影響しない。



左右の傾斜がなく上りもそれほどきつい。20フィートくらいのパワー配分で。

全18ホールを紹介！

ゲームタイトルのように、一見どこに打っていいかわからないようなコースがある。そんなときは、ティーショットの前にまず、アドバイスを見よう。ある程度の攻め方がわかるはずだ（今回のアドバイスは、なかなかの射ているぞ）。難コースに限って、わりと攻め方

としてはワンパターンしかない。
それを実践すれば、バーは取れるだろう。

また、どこにでもあるような普通のコースもいくつかあるので、そこではバーディーを狙いたい。とにかく、見た目に決してビビらないことだ。

3ホール HDCP18

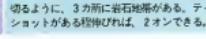
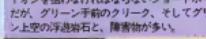
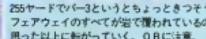
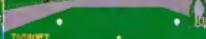
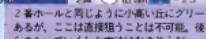
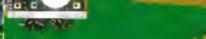
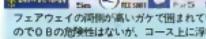


4ホール HDCP12

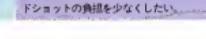
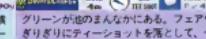
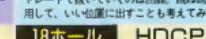
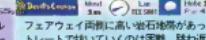
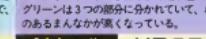
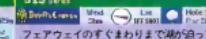
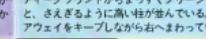
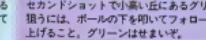
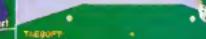


* HDCPとはホールの難易度のこと。この数値が低いほど難しい。

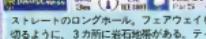
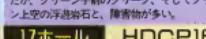
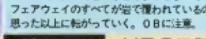
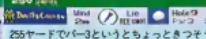
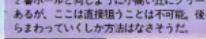
1ホール HDCP8



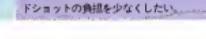
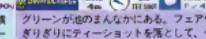
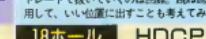
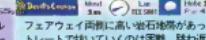
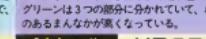
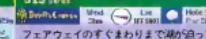
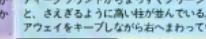
2ホール HDCP3



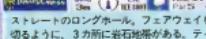
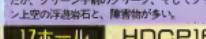
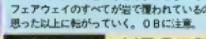
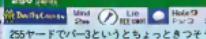
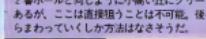
5ホール HDCP1



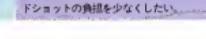
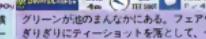
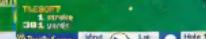
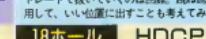
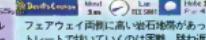
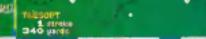
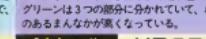
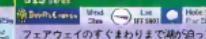
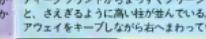
6ホール HDCP13



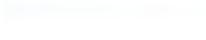
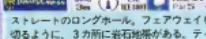
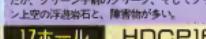
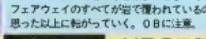
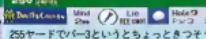
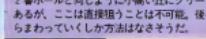
7ホール HDCP7



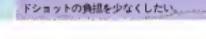
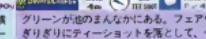
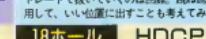
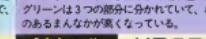
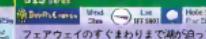
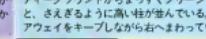
11ホール HDCP17



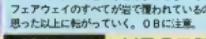
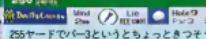
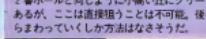
12ホール HDCP15



13ホール HDCP5



14ホール HDCP16





担当も読めない今後の展開ははたして? 緊迫(笑)の次号を待て! お便りは編集部気付で。



CoCoコンサート'93 ~春はCoCoから~



1月7日、新春恒例のCoCoの全国ツアーや、「春はCoCoから'93」が、神奈川県民館によりスタートを切った。

毎年、新しい趣向を取り入れて、ファンを楽しませてくれるCoCo。今回は、新体操のリボンや、輪車などを披露。また、いろいろな物とともに挑戦していた。もちろん、メインの歌も、最新アルバムを中心に20曲も聞かせてくれるのだ。

今年もCoCoは、素晴らしいステージを見させてくれそうだ。

CoCo INFORMATION

ソロ活動でもグループ活動でも大活躍のCoCoだが、3月から「春はCoCoから」の追加公演が行われているぞ。一生懸命歌ってくれるCoCoのステージを一度体験してみてはどうかな?

詳しい会場・合わせは、ファンクラブ(電話:03-3357-0603)まで。

瀬能あづさ NEW YEAR LIVE '93



一方、そのCoCoを去年卒業した瀬能あづさも、1月5日より全国ライブツアーを開始。アルバム「Crystal Eyes」からの選曲を中心には、2月19日発売の新曲も披露。たくさんのファンを楽しませてくれたぞ。

今年は大好きな歌を中心に活動を続けていくそうだ。CoCo在籍時から注目されていた歌唱力を思いきり生かせるソロ活動。ポーカリストとして、今後注目される存在になるのは間違いない。

瀬能あづさ INFORMATION



現在大ヒット発売中。
「I miss you」
C/W「キスをして、恋をして」
●CD: PCD-10412 ¥1,000
また、3月20日より、「After I miss you」
TOURといい全国ツアーバギタードする。
詳しいはファンクラブ「AZUSA CLUB」
(電話:03-3357-0603)まで。

NEW RELEASE

REVIEW BY YUJI MORISAKI

この曲がフジテレビ系ドラマ「お嬢イダーリン！」の主題歌。C/Wの「My Melodies」もミュージカル「新アントラニの愛情」のイメージソングと、お得なカップリング。曲調のせいか、声や歌い方など随所に大人っぽさを感じられる。



●ピクターユ音楽座盤 ●発売中
●CD: VIDL-1032B ¥1,000

スローとミドルテンポ、泣きのメロディなど全体的な雰囲気は前作同様ヨーロッパ的なイメージ。そのイメージをメインとした上でSEをバーカッション的に贈りしめとして使ったり、サウンドサウンドをリズムに使ってセッション的に作られた曲など変化をつけているのでトータルとしては聴きやすい。シングル「なんて嬉しいSILENCE」「ちょっとしたリグレット」も収録。



●ポニーキャニオン ●発売中
●CD: PCCA-00433 ¥3,000

Good Love・高橋由美子

黄島サリオ作詞・作曲によるセカンドシングル。歌詞の乗せ方がちょっと早口になるのが気になるけど、サビのメロディは開放的なイメージでカッコイイ。セブンイレブンのイメージソングとしてTV CMに使われているぞ。



●ボニー・キャニオン ●3月3日発売
●CD: PCCA-00426 ¥1,000

un jour・高橋由美子

「きしゃ」「森の熊さん」「大きな葉の木の下」など昔からなじみ深い童謡を、ハウスをベースとしたアレンジで収録した異色のアルバム。これらの曲はフジテレビの人気番組「ゴーゴーグルーバー」の「今週のどうよう」で放送されたもので、ほのぼのとした歌とシンプルすぎるアレンジのギャップが、変というか妙で楽しい。前エンディングテーマの「チカカ」も収録。



●ポニーキャニオン ●発売中
●CD: PCCA-00433 ¥3,000

白とピンクと青い空・黄島サリオ

スーパー・ファミコンのCFなど、ナチュラルなラップ。スタイルもすっかり定着した感じのSDP。この3rdアルバムは昨年のシングル2作に続くセルフプロデュースで、ベースのフレーズや音ネタのハメ込みなどサウンドはかなりパワーアップ。ラップのほうはむだ話の(?)なものをネタとしたおなじみの歌詞を、エフェクトやバンニングなどの処理で効果的に演出している。



●キューンソニーレコード ●発売中
●CD: KSC1-25 ¥2,800

WILD FANCY ALLIANCE・黄島サリオ

ミュージカル「ピーターパン」にも出演の中嶋美智代がデビュー3年目にして初のベストアルバムをリリース。収録されているのは今まで発売されたシングルと「花の魔術使いマリーベル」のエンディングテーマ「きっと出来るね」として、ファンの間では絶大な人気のカタルト名曲「どうぶつでんわ」の全10曲。独特の歌い方のなかにも成長を感じられるね。



●ボニーキャニオン ●発売中
●CD: PCCA-00435 ¥2,800

おとぎ話ダンスマックス

「ピューポイント」の音楽は全編がハウスサウンドで固められているところが特徴。一口にハウスといってもハードコア、アシッドジャズ、イタロなど近年の流行りモノ要素がほとんど詰め込んでいるのがミソ。また、アレンジも2曲入っているけれどどちらもメロウなのが残念。約束ネタでもいいからハードコアのものを入れてほしかった。もちろんSEも完全収録だ。

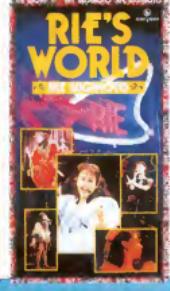


●ポニーキャニオン ●発売中
●CD: PCCHB-00112 ¥1,500

ピューポイント

RIE'S WORLD・杉本理恵

昨年の11月に行われた、待望のファーストコンサートから、「宇宙へ行こうGo Go Go」「ときときアイランド」などシングル曲を中心に8曲を収録したデオ。エンディングでは感動のあまり、思わず泣いてしまったとか。その模様もみられるぞ。



●キングレコード ●発売中
●VHS: KIVM-41 ¥3,800

Stay with me・中嶋美智代BEST

RIE'S WORLD・杉本理恵

裏ワザ GRAND PRIX

Theスーパーファミコン
裏ワザグランプリめざせ!

F-0

スーパーファミコンソフト
1本 & 図書券5000円

F-1

スーパーファミコンソフト
1本 & 図書券4000円

F-2

スーパーファミコンソフト
1本 & 図書券3000円

F-3

編集部オリジナル
テレカ & 図書券2000円

F-4

編集部オリジナル
テレカ & 国書券1000円

F-5

編集部オリジナル
ステッカー & 国書券500円



らんま1/2 爆烈乱闘篇

メサイヤ

八宝斎でシナリオもプレイ

千葉県／満太

以前、八宝斎を使えるようになるデバッグモードへの入り方を紹介したのを見ているだろう？

そのときは、対戦モードでの入り方だったが、シナリオモードでも入れることがわかった。

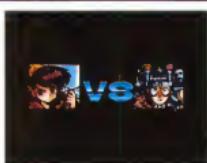
まず、普通にシナリオモードでゲームを始める。そして、ビジュアルシーンが終わった後に出てくるVSの画面で、A、X、Rを同時に押す。すると以前紹介したのと同じデバッグモードに入れるのだ。

これで八宝斎でシナリオモード

をプレイできるわけだが、ストーリーをもっているキャラではないので途中の画面はおかしくなり、ゲームオーバーになるとその場で動かなくなくなるのだ。



プレイヤー1を八宝斎にしてみた。これがなかなか面白いのだ。



この画面でA、X、Rの3つのボタンを同時に押してみよう。



これがDEBUGモードの画面。いろいろで試してみよう。



マウスに触ったところ、画面はおかしくなってしまっているけど……



次の試合に進む。どこまで続ければ終わるかは試してない。やってみて。



らんま1/2 爆烈乱闘篇

メサイヤ

試合の前にボタン設定

東京都／やまと

各ボタンに割り当てるキャラの動き（大攻撃、ジャンプ、防御など）を変更できるゲームをみんなでやっているときには、ほかの人から渡されたバドのボタンの割り当てを変えたいことがよくある。でも、この裏ワザを使えば、試合の前にボタンの割り当てを変える

ことができるのだ。

やり方は、試合が始まると同時にセレクトを押していくのがいいのだ。PAD CONTROLの画面に切り替わり、ボタンの設定を変えられるぞ。試合と試合の間でも、試合が始まるとときにセレクトを押しておけば設定変更できるぞ。



試合開始前。ここからセレクトボタンを押し直しにしていよう。



スーパー・スター・ウォーズ ピクター音楽産業

静岡県／横田和俊

映画のような演出がすばらしい「スーパー・スター・ウォーズ」のサウンドテストが見つかった。

ゲーム中にA、B、X、Y、セレクトを押しながらスタートを押そう。画面が切り替わり、ゲームで使われている曲と効果音を聞くことができるぞ。



PAD CONTROLの画面に切り替わる。ボタンの設定を変えられる。



ここでA、B、X、Y、セレクトを押しながらスタート。



ランドスピーダーに乗ってもところ。この画面ではサウンドテストには入れなかった。



バレーボールTWIN

トンキンハウス

往年の名選手チーム登場

群馬県／佐藤智武

クォータービューのバレーボールゲーム「バレーボールTwin」に隠しチームを使えるようになる裏ワザがあった。

6人制ノーマルモードのチーム選択画面で、日本にカーソルを合わせ、L、R、下を押しながら決定のボタンを押そう。すると、日

の丸の旗なのに、MJPという隠しチームになっているのだ。このMJPチーム、大古、南、猫田などの往年の名選手たちのいるチームで、超強力。ワールドカップモードでは使えないが、友達との対戦のときなんかにこっちを使うといいんじゃないかな。



TEAM SELECT		MEMBER CHANGE	
AIKAWA	KOZO	SHIMA	SHIBURAO
AKIYAMA	AKIYAMA	NISHI	NISHI
ARITA	ARITA	TOKUNURU	TOKUNURU
YOKOYA	MOTONORI	HOGUCHI	HOGUCHI
YOSHIDA	SATORI	OKADA	OKADA

この画面で、日本にカーソルを合わせて、L、R、下を押し、「また選択」。

MJPチームだ。よくわからないけど、MJPはヨーロッパの選手かもしない。

メンバーリストは、この人たち。お父さん前に聞いてみれば知った方がいい。



史上最强のクイズ王決定戦SUPER

ヨネザワPR21

クイズ王にも楽勝

岐阜県／鈴木伸明

この「史上最强のクイズ王決定戦SUPER」は、スーパーファミコンのクイズのなかでも、難易度の高いゲームだろう。キングオブクイズモードで、クイズ王に勝ってエンディングを見るのは、普通にプレイしてはかなり難しい。その難しいクイズゲームが、この

裏ワザで、とっても簡単なゲームになてしまうのだ。

やり方は、立ち上げてから画面にタイトが出るまで、1コのLとRを押し続けること。ゲームを始めるとき、どの問題でも選択肢の一一番上の答えが正解になってしまうのだ。

この裏ワザで、必ずしも「この裏ワザで、立ち上げてから画面にタイトが出るまで、1コのLとRを押し続けること。」



間違えた場合は、必ずしも「この裏ワザで、立ち上げてから画面にタイトが出るまで、1コのLとRを押し続けること。」



ロードモナード

どの国でも遊べる

エポック

大阪府／フォックス隊長

名前登録のところで、「ほかの名前でやる」と入力してみよう。ゲームを始めるとき、ウインドウが出てきて、レッド、ブルー、イエロー、グリーンの4つの国どれで始めるか選ぶことができるのだ。

今までとは、違った条件でのゲームが楽しめるぞ。



ナグサットスーパーピンボール邪鬼破壊

ナグサット

お得なパスワード

愛知県／吉田慶広

スーパーファミ初のピンボールゲーム、邪鬼クラッシュでいきなり有利な状態で始められる。簡単なパスワードが見つかった。

パスワードの入力で、5 5 5 5

5 5 5 5と入力して、ゲームをはじめてみよう。842,108,400点、ボーナスポイント100、残りのボールは16進数の21(33個)になっているぞ。



パスワードの入力で、全部5にしてみよう。まあ、パスワードは簡単だね。

こんなとおりすごい点数。これだけボールがあれば、どんなに下でも長持ちするぞ。

裏ワザ大募集!!

★ハガキを書くときは、自分の住所、氏名、年齢、電話番号を忘れず書いてください。また裏ワザには、タイトルを明記し、詳しくわかりやすく説明してください。わかりやすいハガキのほうが採用確率は高い……かも？ なお、同じ裏ワザが多數あった場合は、早く届いて、解説の優れているほうを選ばせていただきます。

応募先

〒110 東京都港区高輪2-18-13 NS新館ビル
ソフトバンク(株) Theスーパーファミコン編集部
「裏ワザグランプリ」係 まで

当然裏ワザでプレイといつても、何でない？

ブルーで遊んでみた。これで、またたま遊んでみた。

これで、

涙なしには語れません。本当に久しぶりにホームページを使って今回お届けします。

御覧のとおり「攻略本の攻略」は今回から内容も新装開店となりました。それぞれの本の特色を一目で想像できるように5段階評価を取り入れてみましたので、参考にしてください。

今回は、昨年の秋に出版されていたのに、紹介できなかった分を含めて、合計21冊一気にまいります。

攻略本の攻略

「必勝法スペシャル CBキャラクターズ」

■ケイブンシャ
580円

すべてのステージのマップは確かに載っているのだが、いさか弱味があるかも。現時点のポイントは悪くはないが多少弱いかな。

見やすさ	★★★
充実度	★★★
価格	★★★★★
ヒント	★★★★★



「必勝法スペシャル ウルトラベースボール実名版」

■ケイブンシャ
580円

野球ゲームの攻略本といえばデータ主義というのが一般的だが、チームごとにそこまで専門的載っていて楽しむポイントが少なくなっている。

見やすさ	★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★★★
楽しさ	★★★★★



「マリオペイント ブック」

■ケイブンシャ
680円

作品の数は多くはないけど大変なのでやすいし、どくに知識を知るには助かります。スタンプの作品紹介欄のは少し珍しいですけどね。

見やすさ	★★★★★
充実度	★★★
価格	★★★★★
意外性	★★★★★



「スーパーマリオカート 必勝攻略法」

■双葉社
580円

いま一度種類が多いと思われるマリオカートの攻略本。なかでここにちらほら見段階も安いし、料金も手足はない。各コースの平均ラップも載っている。

見やすさ	★★★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★★★
裏ワザ	★★★★★



「必勝法スペシャル スーパーマリオカート」

■ケイブンシャ
580円

各コースごとのベストなタイミングで走ってないのは少し珍しい気もする。ワンボタンアシストは楽しく読めるけどね。

見やすさ	★★★
充実度	★★★
価格	★★★★★
ヒント	★★★★★



「真・女神転生のすべて 悪魔復活編」

■JCC
1,000円

攻略を考えずに金子一馬氏のリストをふんだんに取り入れた設定変更的な一冊。メガドンファンにはたまらないだろう。

見やすさ	★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★
独創性	★★★★★



「真・女神転生のすべて 徹底攻略編」

■JCC
880円

ゲームの進行を助けてほしいのならやっぱりこっちが主体。人物の写真と戦略的だし内容もていねいけど、目次を探すのが大変……。

見やすさ	★★★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★★★
表紙	★★★★★



「レナス～古代機械の記憶 必勝攻略法」

■双葉社
880円

せいぜいしない攻略本の代表選手であるのシリーズ。やはりあの真っ白なチャートと完全マップで標的的な攻略本の優等生決定的な？

見やすさ	★★★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★★★
雰囲気	★★★★★



「スーパーマリオカート のすべてがわかる本」

■アスキー
650円

コンパクトだけれど内容は充実している。戻しマップの紹介もあるし、タイムアタックのコツも教えてくれる。すみませんでも読むね。

見やすさ	★★★★★
充実度	★★★★★
価格	★★★★★
裏ワザ	★★★★★



「真・女神転生 攻略の手引き」



■アスキー
■1,200円

(ほかのものもゲテンの攻略本と同じように、悉くに攻略本が多い。シナリオ攻略は小説を読んでいるような気分になる。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★
価格 ★★★★
物語性 ★★★★★

「ウィザードリィV のすべて」



■JICC
■880円

多少複雑な氣もあるがバランスのとれた攻略本だ。コラムにリセットボタンとのつき合いかが載っているなど、このゲームならではどう感じ。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
イラスト ★★★★★

「必勝法スペシャル 弁慶外伝～沙の章」



■ケイブンシャ
■600円

このシリーズではちょっとめらしき内容。話題の雲間気とゲームに合ったものになっている。裏ワザもいくつか載っていてお手ごろ。

見やすさ ★★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
雰囲気 ★★★★★

「ポンポンファミコン必勝攻略本 ヒーロー戦記」



■講談社
■550円

(情報量が多いが、どちらかというと泥棒向けの印象を受ける。見やすさをマスターすればOKだろうが、使いやすさといい点で多少少ない。

見やすさ ★★★
充実度 ★★★★
価格 ★★★★
ヒント ★★★★★

「ポンポンファミコン必勝攻略本 餓狼伝説」



■講談社
■550円

各キャラクター当たりで強敵のポイントを教えてくれるのはコトロのためには当然になってしまった。各キャラクターの必殺技も解説されている。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
雰囲気 ★★★★★

「ミッキーのマジカルアドベンチャー 完全攻略本」



■徳間書店
■590円

大きめのマップは美しい。各ワープごとに必要に応じてアドバイスが記されているし、満足できる一冊だ。操作も載っている。

見やすさ ★★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
美しさ ★★★★★

「ファイナルファンタジーV 冒険ガイドブック」



■NTT出版
■800円

序盤の歩き方をなんとか説かれれば、後半を主張的に攻撃してしてくれるこの本で十分。召喚魔法の場所も載ってなかなか困っている人はどうぞ。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★
価格 ★★★★
美しさ ★★★★★

「スーパー大相撲～熱戦大一番 ナムコ公式ガイドブック」



■双葉社
■500円

公式ガイドといえども双葉社もしくは技術中心。力士のタイプ別の強さ的な傾け方を伝えてくれる。操作方法もすっきりとまとめられている。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
雰囲気 ★★★★★

「スーパースターウォーズ 必勝攻略法」



■双葉社
■620円

シューティングとアクション両方でもういいゲームの醍醐味も、この本で充分なく説明されている。隠れアイテムの場所も紹介されている。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
雰囲気 ★★★★★

「重装機兵ヴァルケン のすべて」



■JICC
■1,000円

攻略以外の要素大。ゲーム中の人物が好きでならない人におすすめ。ただ、マップの空真っ白少し見やすいよかったです。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★
価格 ★★★★
個性 ★★★★★

「必勝法スペシャル スーパーファイヤープロレスリング2」



■ケイブンシャ
■580円

レスラーたるのみの氏のインタビューが載っていて新鮮。なぜか全登場レスラーの美しい写真がこちらで示されていて独特のセンスを感じる。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
読み物 ★★★★★

「必勝法スペシャル バトルサッカー～フィールドの覇者」



■ケイブンシャ
■580円

各チームの特性や基本操作がインパクトにこもっているし、細々とクニッキなるものも解説されているので、練習に適している。

見やすさ ★★★★
充実度 ★★★★★
価格 ★★★★★
読み物 ★★★★★

Theスーパーファミコン
3月19日号(No.5)



卒業記念! 読者 ビッグプレゼント

応募方法

別紙アンケートハガキに希望の商品番号と商品名を記入のうえ、切手を貼って送ってください。そのとき、必ず住所・氏名・TELをもれなく記入してください。記入事項が不十分な場合は無効となります。ゲームソフト希望の場合はソフト名も忘れずに書いてください。

(TEL 03-5488-1317)

締切は、3月19日(当日印有効)。当選者の発表は4月30日号(4月16日発売)で行います。
製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。ご了承ください。

※記面で発表後、1カ月たつても賞品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

いよいよ卒業式も近くなり、4月から始まる新しい学校での生活を楽しみにしている読者も多いんじゃないかな?そこで今回はみんなの卒業をお祝いして、株エニックスのご協力により、ドラクエグッズを中心にドーンと2ページの大プレゼント大会だ!

①スーパーファミコンソフト (30名)



抽選であなたのお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年2月末までに発売されたゲームソフトです。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキのあとで書いてください。ただし、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

③ドラクエV シールつきカレンダー (5名)



(5名)

4月から気分を一新、カレンダーも一新して新学期を迎える。モンスターデータのシリカカレンダーだ。

発売中 1,500円(税込)
提供:エニックス

春休みは宿題がないからんびりできるよね。そんなときにゲームもいいけど、たまにはジグソーパズルで過ごしてみるのもよいのでは?

発売中 1,500円 提供:エニックス

⑤ドラクエVジグソーパズル



非売品 提供:ビデオシステム

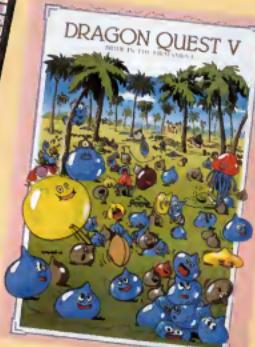
②F1 GRAND PRIX PARTI トランプ&テレカ (5名)



2月に発売されたばかりのレーシング・ゲーム「F1 GRAND PRIX PART II」のトランプとテレカをセットで5名にプレゼント。

④北斗の拳6 ソフト(3名)

前号で好評だった「北斗の拳5」。今回はパート6を3名にプレゼント。



発売中 提供:東映動画

⑥“ねずみっ子クラブ”デスクマット(2名)



1月21日にレコード・ディビューやを果たしたセクシーハード学生グループ“ねずみっ子クラブ”的デスクマットを2名に。

非売品 提供:ボニー・キャニオン

⑧「超戦士IN闘強導夢」テレカ(1名)

今号の新作情報コーナーでも紹介している「超戦士IN闘強導夢」のテレカ、蝶野正洋とグレート・ムタの2枚セットだ。

非売品 提供:バワエ

⑨ドラクエVハンカチ(10名)

発売中
エニックス



天空ハンカチと冒険の旅ハンカチ、各5名ずつ計10名にプレゼント。どちらが当たるかは届いてからのお楽しみ。

1993年 No.2(2月5日号)

プレゼント当選者発表

(敬称略)

スーパーファミコンお好みソフト
北海道・藤村修次、青森県・中山正治、秋田県・大塚敬三、福島県・馬越義美、茨城県・鈴木謙太、群馬県・小山洋、千葉県・堀本勝士、東京都・沖達哉、神奈川県・吉田寅浩、山梨県・渡辺一貴、長野県・河原啓二、富山県・佐野朋

子、石川県・工藤亮子、静岡県・川島雅春、愛知県・位田尚作、三重県・松浦泰子、滋賀県・水上悟、京都府・阪田純弥、大阪府・斎藤正孝、兵庫県・鈴成信、奈良県・小森洋介、和歌山县・龜山哲也、鳥取県・荒木清三、岡山県・和田哲美、広島県・望月誠、高知県・小野裕子、佐賀県・三杉才蔵、長崎県・福成一敏、大分県・立川和孝、鹿児島県・上河内平

「熊振伝説」グッズ3点セット

⑦天空の剣ミニチュアモデル(5名)

天空の剣の1/6モデルを5名に。これでキモも攻撃力アップたゞも決して人には向かないね。

発売中 2,200円/
提供:エニックス



キャラクターの絵入りの封筒、便箋、シールが当たるレターセットに、2本組み鉛筆をつけて10名にプレゼントだ。

発売中 提供:エニックス

⑩ドラクエV レター&鉛筆セット(10名)

北海道・林繁徳、神奈川県・片倉健市、京都府・佐藤毫二

「マリオカート」カードゲーム
山形県・工藤和之、栃木県・高口省二、茨城県・谷中孝弘、三重県・森谷佳子、奈良県・山下浩司

(商品の発送は3月中旬に行います。
現在、ゲームソフトは希望数のスムーズな入手が困難な状況ですので、少々時間がかかります。ご了承ください)

受験シーズン終了記念企画！50名に500バンクの大プレゼント!!

合説
お祝い！

バンク大放出スペシャルパズル

問題

三度の飯よりもお酒が
大好きな岩・固哉治郎。でもオヤジの体を心配するお
ねえさんがジャマをしてな
かなか飲ませてくれません。ピーブくんの助けを借り
て、お酒を集めながら出口
までたどりついてください。

頑固オヤジ



ルール

お酒

左から右に
進める

ピーブくん

下にだけ
進める

おねえさん

行き止まり

出口 ←

解き方

- 頑固オヤジがスタート地点です。そこから上のルールに従ってマス目を進み、出口にたどりついてください（全部のお酒を通る必要はありません）。
- ただし1カ所だけ、おねえさ

んをピーブくんに変えないと出
口には行けません。

- ①～⑧のおねえさんのうち、
どれをピーブくんに変えればいい
のか、番号で答えてください。
- 正解者のなかから抽選で50名
に500バンクをプレゼントします。

応募方法

官製ハガキにあなたの住所、
氏名、電話番号、メールの答え
を書き、左下の応募券を貼って、
〒108 東京都港区高輪
2-19-13 N S 高輪ビル
ソフトバンク株式会社

Theスーパーファミコン編集部
合説お祝い！バンク大放出係
までお送りください。
締切は3月18日（木）必着。
発表は4月30日号（4月16日発
売）で行う予定です。

BANK SYSTEM

パンク
システム

BANK SYSTEMとは

「BANK SYSTEM」はいたって簡単。毎号ついてくる20BANKを集めて、142ページの希望するプレゼントに必要な数になったら、編集部に送ろう。そうすれば、希望のプレゼントが届けられるんだよ。

でも、12,000BANKを集めるのはかなりたいへんだ。毎号ついてくる20BANKじゃとても足りない。そこで、もっとたくさんBANKを集めるために、このページの右にあるボーナスパズルに答えるという方法

があるわけだ。

ボーナスパズルに答えると、正解者のなかから毎号抽選で20名に300BANKをプレゼント。応募の際は必ず10BANKと応募券（クイズの答え、名前、生年月日、住所、TELを記入したもの）を官製ハガキに貼っての下のあて先まで送ってね（不正防止のためBANKには有効期限がつきました。ご了承ください）。有効期限についてないBANKは、いつまでも使えます）。

BANKが集まつたら

そこで、みごとBANKがたまつたら142ページの17アイテムのなかからほしいものをひとつ選び、応募券に名前、生年月日、住所、TEL、希望プレゼント番号、いっしょに

送るBANK数を記入して、集めたBANKとともに封筒に入れて送ってほしい。アイテムはBANKが編集部に届いて1カ月以内に送るのを楽しみに待っていてね。

2 5日号「ボーナスパズル」

2月5日号の答え

おめでとう。右の20人に300BANKを送るよ。もじこに載ってから1ヶ月以上たってもBANKが届かないときは編集部まで連絡してください。（TEL:03-5488-1317）

当選者発表

あと先
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク株式会社
『Theスーパーファミコン』編集部BANK SYSTEM係

ボーナスパズル (3/19号)



このジグソーパズルは、あと1ピースで完成します。それはこのうちどのピースかな？
(A) (B) (C) の記号で教えてください。
(出題とイラスト／桜井一)

今号のしめきり **3月18日(木)必着**

応募券

3月19日号の 答え		
フリガナ	生年月日	
お名前	19 年 月 日生	
ご住所	郵便 番号	市 町 村
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	TEL ()	
希望 プレゼント	番	
開封 のパンク数		



*同じ番号の券は1枚のみ有效。応募上の注意：ハガキに貼るとときは、はがれないようにしっかりと、有効期限のすぐたもの、貼ってないものは無効になります。

プレゼントアイテムのなかのお好みソフトはまだ発売されていないものもを希望することはできません。また、人気ソフトは送付に1ヵ月以上かかるものがありますので、ご了承ください。

BANKSYSTEM PRESENTS

300 BANK



編集部
オリジナルステッカー

600 BANK



編集部
オリジナルステッカー

800 BANK



編集部
オリジナルバイインダー

1,000 BANK



お好み
ゲームボーリングソフト

1,500 BANK



お好み
スーパーファミコンソフト

メガドライブソフト



お好み
PCエンジンソフト

ジョイスティック



10



ゲームボーリ
本体

11



ゲームギア
本体

5



お好み
ゲームギアソフト

12



ゲームギアバ
ック

3,000 BANK

6,000 BANK



メモライ
本体

PCエンジンコ
ラフティックス体



12,000
BANK



PCエンジン
スーパーアイ
CD ROM2

15



スパ
ーファミコン

16



MEGA CD

お好みソフトは入手が不可能なものもありますので、ご了承下さい。

THE SUPER FAMICOM

10BANK



THE SUPER FAMICOM

10BANK



3月25日発売予定 予価380円

The | スーパーファミコンまるかじり!

スーパーファミコン 臨時増刊号

シューイング大特集号

*シューイングゲーム・データランド

今までに発売されたシューイングゲームに関するさまざまなデータを集積

*新作シューイングゲーム徹底攻略

スターフォックス

(任天堂)

開発者インタビューのほか、スーパーFXチップ、ポリゴンなどの話題も満載

Pop'nツインビー

(コドコ)

コナミシューイングの歴史も紹介

バイオメタル (アテナ)

スーパーバトルタンク

デザート・ストライク EAピクター

怒りの要塞 (シャレコ)

*最新シューイングゲーム先取り紹介

ダライアスIII (タイトー)

コットン (チームボックス)



*シーターへの道 シューイングゲーム
上達する秘訣は?!

*ボスキャラ大紹介 名作シューイングゲームの
名物ボスを一挙大紹介

*シューイングゲームの歴史 アーケードからコンシューマ
まで詳細に紹介

*SFCオールシューイングゲームカタログ

93年2月までに発売されたSFCのシューイングゲームの
バーフェクトガイド

*あの名作シューイングゲームをSFCに

アーケードゲームを含む他機種のシューイングゲームが
SFCに移植されるかどうかをメーカーに問い合わせる。
アーケード、スーパーネスの最新情報も網羅。

特別付録

SFCシューイング裏ワザ読本

SOFTBANK

全国の書店、コンビニエンスストアにて発売予定 ソフトバンク出版事業部

INFORMATION

3/5 Theスーパーファミコン3/15号発売

FRI ・ジョジョの奇妙な冒険(RPG)・アルバートオデッセイ(RPG)・デビルズコード(SPT)・エキゾーストヒート-F1ドライバーの軌跡(RAC)・モノポリー(TAB)・イーハート・物語(RPG)・メタルマックス2(RPG)

6 源為朝、大島で自殺(1177)

7 SUN 未成年者の喫煙を禁止する(1900)

8 MON 忠犬ハチ公死ぬ(1935)

9 TUE 日本初の記念切手発行(1884)

10 WED 新幹線東京・博多間全通(1975)

11 THU 武田一族の滅亡(1582)

12 FRI 日曜日を休日とする(1876)

・バーニングボール(SPT)・伝説のオウガタル(SLG)・2020年スケード・スケード(SPT)・スーパーフィックスタ2(SPT)・カリヨンナゲームズII(SPT)・EDONO ACT)

13 SAT 近藤勇、新撰組を結成(1863)

14 SUN 浅野内匠頭、吉良上野介に刀傷(1701)

15 MON 昭和恐慌始まる(1927)

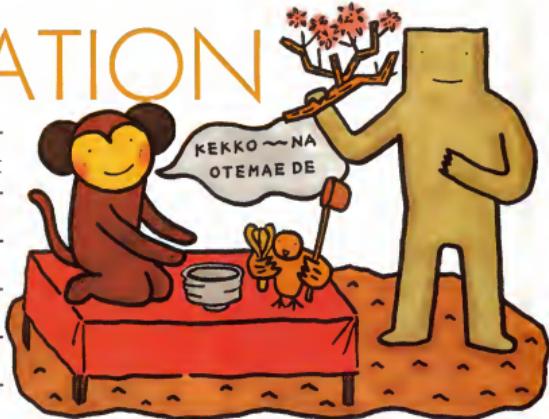
16 TUE 国立公園誕生(1934)

17 WED 天武天皇、稗田阿礼らに正史の編纂を命ず(681)

18 THU 愛知県・明治村の開村(1965)

19 FRI Theスーパーファミコン4/2号発売

・バイオメタル(SHT)・ナイジェル・マゼルF-1チャレンジ(RAC)・USA ICE HOCKEY(SPT)・超魔界大戦どらぼちゅん(A/R)・ジャングルウォーズ2(RPG)



不況のご時勢。にもかかわらず、テレビゲーム業界が他業種よりも好調なのは事実。とりわけスーパーファミコン市場は、絶好調に見えるらしく、他業種からのメーカー参入が相次いでいる。

しかし、現実はそうでもなく、ショップの声を聞く限りでは、他業種に比べて不況の度合いが強い程度で、景気が悪いことに変わりはないようだ。「ファミコンの時代は、2、3番人気のものまで結構売れていたんですが、スーパーファミコンは、1番人気のものしか売れませんね。お客様の財布の紐は固いですよ」とは、最近会った玩具店の主人の話だ。

さて、次号は、多くの読者のリクエストに応えて、特集は“SFC周辺機器徹底分析”。付録は、“裏ワザ大辞典'93”お楽しみに。

次号は、
3月19日(金)
発売です。

☆質問テレfon 03・5488・1317

月曜日～金曜日の午後4時～6時

質問欄は、本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントはお答えしません。

本誌ではスーパーファミコンその他の一般記事連続の原稿を書ける人、編集録用のできる人を募集しています。

[資格] (ライター希望者) 18歳以上で東京近郊在住で、ある程度文筆力のある人。

(編集録用希望者)体力に自信のある人。

[応募要項] ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●編集長

川口洋輔

●副編集長

前田信之 大島道男

●編集スタッフ

北村州廣 山田真司 松本雅穂

竹谷浩治 三枝宏太 伊藤麻平

中畠 翼 濱田亮亮 豊持勇一

中畠泰司 折木和美 安賀淳一

小川照彌 井田浩樹 渡辺延治

(ワークハウツ)

前田幸嗣 小林義人

(ケイライターズ・クラブ)

藤森英明 野安幸男

(グーニングボイング)

Special Thanks:eLEC-

TRONIC GAMING, TILT

CONSOLES, 電視游遊站,

N-FORCE, SUPER

POWER GAME CHAMP

●編集システム

佐々木大一 稲元徹也

吉田 達 吉川雅之

●編集協力

石澤謙志 折原光治 深瀬健司

杉原克樹 井木哲也 鈴木忠彦

柳田洋子 作山哲平 京藤伸司

洪谷洋一 洪谷洋一

池田敦子 森田博昭

鳥飛美弥子 石塚泰士 戸塚典一

岡田直子 山岡去男

●レイアウト

渡辺 雄 中平明美

水野惠子(Y2) ギャングラン

土井野修満

●フォトグラフ

青柳宗次 佐々木彩子

大曾留男 岩渕一

●イラスト

桜井 一 中元正政

山内 真 八重松彩穂

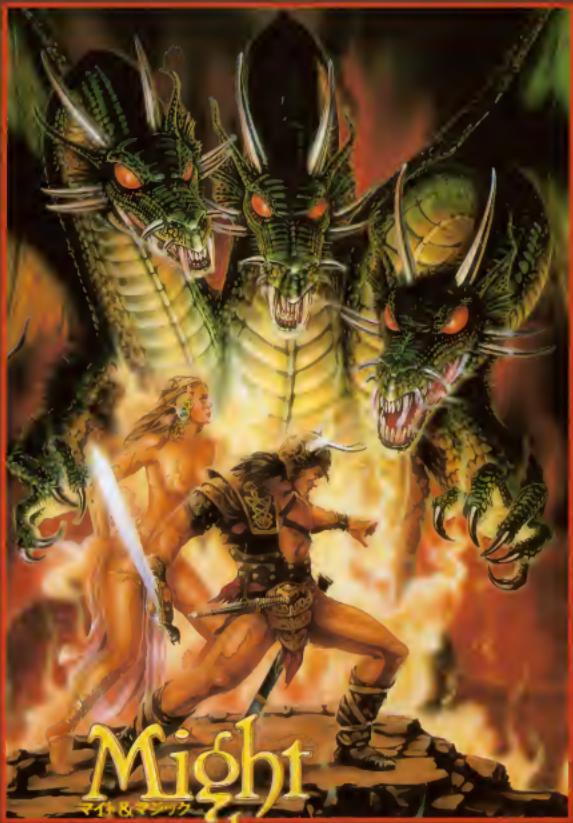
湯川 哲子 楠 美里

吉村勇子 吉川早苗

●校正 グループこじら アレゴ

●印刷 大日本印刷株式会社

新たな生命を注いだ神話級ソフト、誕生。



Might and Magic II

BOOK OF SPELLS

©1992 G. AMUSEMENTS CO.,LTD.
© New World Computing, INC.
©1992 STARCRAFT, INC.

好評発売中

定価8,800円(税抜)

Nintendo GAME BOY

速報!

ゲームボーイ用ソフト

バーニングペーパー

スーパー ファミコン・ゲームボーイは任天堂の商標です。

好評発売中 定価3,200円(税込)

株式会社ジー・アミューズメント
〒152 東京都目黒区廣尾3-6-8

HOT-B.

魔法世界の冒險浪漫RPG
アーリーアクション

Ancient Magic ゲーム

jeze! 魔法世界

魔法世界・アルティス

過去の厄災にも愚かな戦乱より500年

大迷いからはその傷痕が消えさろうとしていた。

アルファン王国北部の小さな村から

一人の若者が「魔術師」を目指し旅立った。

若者は多くの試練を乗り越え、強く、大きく成長してゆく。

それが、大なる運命の導きとは知らずに。

大なる運命の導きに
今君は旅立つ



スーパー ファミコンは任天堂の商標です。



'93年6月発売予定 価格未定

キャラクターデザインは山田章博氏//

物語を書くのはあくまでもキャラクター達、山田章博氏によって生み出された彼ら
が現でしゃべるからこそ世界を育むにどのような活躍を見せてくれるのだろうか。

©1993 HOT-B CO.,LTD

株式会社 ホット・ビー テレ12 東京都文京区水道ホー1 J&Jビル3F TEL.03-5800-5824

Nintendo
スーパー ファミコン



これだよナ!!

凄い奴らが、
凄い次元スベースバトルを
引き起こす。

STARFOX

スター フォックス
スーパー ファミコンソフト SHVC-FD

スーパー
FXチップ搭載

最高にかっこいい今までのアーティメの
よきからぬ楽しさ(立作画機
も、お見聞のところあります)。



1993年2月21日発売
税込価格 9,800円
(税抜価格 9,515円)

スーパー ファミコンは任天堂の商標です。

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社 本社 〒605 京都市東山区福島上高松町60番地 TEL.(075)541-6113 ©1993 Nintendo

東京支店 TEL.(03)5820-2251 大阪支店 TEL.(06)376-5950 名古屋営業所 TEL.(052)571-2506 岡山営業所 TEL.(086)252-1182 札幌営業所 TEL.(011)621-0613 定価380円(本体369円)



Printed in Japan

T1024173030380

雑誌24173-3/19

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

